no.656
2002年 4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 2002

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国ＡＳＩ'02(ラスベガス)はさらに縮小

市場に底入れ感

新作もけっこうあり、業界立て直しに期待

ＡＳＩ02展示会場の入口付近で、セガＵＳＡ社、アップルインダストリーズ社など並んでいるところ

米国の春の業務用ＡＭ機展、ＡＳＩ(アミューズメント・ショーケース・インターナショナル、旧ＡＣＭＥ)02が三月六－八日、ラスベガスのコンベンションセンターの一部で開催され、日米欧韓のＴＶゲーム機など新作が紹介された。欧州の英国ＡＴＥＩ、日本のＡＯＵエキスポなどで披露されたものが多かった。

主催者のメーカー／ディストリビューター協会、ＡＡＭＡ(アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション)によると、前回より少ない約百六十社が五百五十三小間に出展、四千四百人が登録入場した。展示会自体はかなりサイズが小さくなっており、来場者も多くないが、一般客の入れないビジネスショーなので出展社の多くは満足している。

今回は初日がナイトクラブ＆バーエキスポ、二日目以降が自販機関係のＮＡＭＡエキスポと重なったことが、ややプラスに影響した。いずれも同じコンベンションセンター内で催されており、これらのエキスポで登録した人はＡＳＩにも入場できるようにしたためである。前者はシングルロケのオペレーターが、後者では自販機オペレーターが関係する展示会だ。

また今回ＡＳＩで大きな変更点となったのは、開場がこれまでの午前九時から十時へと遅らせたことである。主催者によると、出展社が早朝開く業者向け会合のために一時間遅らせた。実際十七社がそういう会合を開いたとのこと。しかし展示会の開場時間が一時間短くなることについて、疑問視する向きもあり、ＡＳＩの弱体化を示すとの声も聞かれた。

日系の出展ではこれまでどおり、セガ社、ナムコ、コナミ、サミーが米国子会社を通じて出展したほか、旭精工の米国支社であるマネートロニクス社、ハワイで日系人が経営するサンジョー社の二社が出展した。韓国系メーカーも多かった。

ＴＶゲーム機では、ナムコ・アメリカ社がスペインのガエルコ社「ＡＴＶアタック」を、また韓国ゲームボックス社が「ドリームハンティング」を出品。またサミーＵＳＡ社がシリーズもので「トロフィーハンティング」を出品するなどけっこう新作披露があった。

米国の業界は、基板タイプのＴＶゲームが少なくなった影響でシングルロケの市場が小さくなっているが、一般的には安定しているという。日本とはプレイヤーの動向もかなり違う点も指摘されている**(次号で詳報の予定)**。

ＡＡＭＡの役員が揃ってのＡＳＩ02開会式。ハサミはひとつだけだ

パチスロ機の

ＣＴ特許でアルゼ勝訴

サミー、ネットに高額の損害賠償命令

パチスロ遊技機の「チャレンジタイム」(ＣＴ)特許をめぐり、最大手の二社が争う訴訟の第一審判決が、三月十九日言い渡された。東京地裁・民事第四六部の三村量一裁判長は、アルゼ㈱(本社東京、岡田和生社長)の訴えを認め、サミー㈱(本社東京、里見治社長)がアルゼに七十四億千六百六十八万円の損害賠償をするよう命じた。サミーは直ちに控訴した。

「ＣＴ」とはパチスロ遊技中の一定の条件下で遊技客がある程度自分の手でリールを停止させる機能のことで、人気を呼んだ。ＣＴ特許はユニバーサルテクノス(後にアルゼが吸収合併した)が一九八八年三月に出願、九三年十月の特許公告を経て、九四年七月に登録された。

パチスロ遊技機に関する特許管理会社は、八四年以降三社設立されたが、九三年に日本電動式遊技機特許㈱として一本化した。これにアルゼ、サミーも加わっていたが、アルゼは九七年六月、公取委が独禁法違反の勧告を出したのを機に、個別に直接許諾契約をするよう切り換えるよう持論を展開するようになった。

パチスロ遊技機の特許管理会社はパテントプール方式で運用してきたが、アルゼはそれを解消。サミーに対しても特許使用について問い合わせたが、回答を得られなかったとして、九九年十月には特許侵害訴訟を起こすに至った。訴訟では特許管理会社がサミー側の補助参加人となった。

判決によると、サミーのパチスロ遊技機「ウルトラマン倶楽部3」、「ジャパン2」は、アルゼのＣＴ特許を侵害していると、アルゼの主張を容認した。ボーナスゲームに関する実用新案権があるのでＣＴ特許は無効だとサミーが主張したのに対しては「まったく別個の発明」であり、無効ではないとした。

また特許管理会社にＣＴ特許をアルゼが許諾したという証明がないので、サミーが許諾を受けたことにはならないと断定した。損害賠償については請求の約百億六千六百八十五万円に対し、七十四億千六百六十八万円と算定した。

もうひとつ、アルゼは㈱ネット(本社大阪府堺市)に対し同様に、ネットのパチスロ遊技機「クロスＣＴ」などによるＣＴ特許侵害で訴えていたが、東京地裁は同日、アルゼの訴えを認め、九億八千八百七十万円を支払うようネットに命じる判決を下した。サミーでは四万三千台、ネットでは七千七百七十九台が対象となった。

特許訴訟での損害賠償額が総額八十四億円にもなるのは例がない。一社で七十四億円以上というのも史上最高とされている。

アルゼは第一審勝訴の事実だけで、とくにコメントしていない。サミーは「控訴審でも、特許侵害はないと主張し、徹底的に争う」としている。

サミーによるとＣＴ機は、日本電動式遊技機工業㈿の技術委員会(岡田和生委員長)が九六年一月以来、各社の技術とノウハウを結集し、商品化したもので、九八年以降各社から販売された。このため訴訟はパチスロ業界全体に関わる問題だ、としている。

アルゼ、3月期予想を

さらに下方修正

パチスロ販売が落ち込み

アルゼは三月二十日、三月期業績予想を昨年十一月九日に続きさらに大幅下方修正した。単体での売上高が前回予想を下回っているため、大幅な減収減益となるもよう。

三月期連結の売上高は千七十五億円(昨年十一月の前回予想では千四百二十億円)、経常利益は二百四十五億円(三百九十億円)、最終利益は七十六億円(百六十一億円)と予想を修正した。

単独では売上高が八百四十六億円(千百五十億円)、経常利益が二百五十四億円(三百八十一億円)、当期利益が百二十三億円(百八十九億円)と予想を修正した。

主力の「七号営業」遊技機販売が落ち込んでいるため、通期でパチスロ機約二十一万台、パチンコ機約二万千台にとどまる。初のパチンコ機は子会社のミズホから二月発売となった。

アルゼでは四月以降、ボーナスゲームなど連チャン機能が市場をリードするとして、特許出願するとともに新製品を毎月発表するとしている。

NSA、通常総会で会員

来年実施めざし改正案

4団体統合構想は当面保留のままに

日本SC遊園協会（NSA、内田博会長、正会員七十二社）は二月二十二日、千葉・幕張メッセの国際会議場で第十七回通常総会を開き、予決算案などを承認、また会費改正への作業を進めることを了承した。同総会には委任二十一社を含む四十八社が出席した。

内田会長が挨拶、「今年に入りロケの売上げの下げ幅が小さくなり、ロケによっては一〇%アップしたところもあるようだが、せめて前年より下がらないようにしたい。当社ロケでも売上げは下がっているが、景品代を大幅に節約した結果、まずまずの数字を残すことができた。AOUエキスポの出品機はプライズマシンが多いが、当協会としては景品が払い出されない機械も大切にしていきたい」と述べた。

写真はNSA第17回通常総会のようす（2月22日、幕張メッセ）

議事に入り、恵和工業、東亜観光、真砂工業、ミネマシンの正会員四社が退会したと報告された。

決算について、共同購入の取扱高が前年比三〇・五%減の二億四千四百万円（うち九七%が景品）で、手数料収入が三二・六%減の千二百十万円となり、九二年をピークに微減を続けてきたのが大幅に落ち込んだ。支出は経費節減でほぼ予算内に収め、共同購入の割戻金レートを一%（前期二%）に下げたものの、単年度収支百万円の赤字となった。

予算では共同購入の手数料を二六%減と見て、単年度七十九万円の赤字を見込んでいる。ただし前期繰越金三百八十万円を持ち出すため、実質的には四百六十万円の赤字となる。「このペースでいけば二年後には正味財産（基金）一千万円を全部取り崩すことになる」との説明があった。

総会議案終了後、会費改正について会費検討委員会による改正案が報告された。それによると、協会運営の最低必要額千八百万円を会費収入で賄うこととし、会費は従来の設置台数制（三ランク）でなく売上規模による五ランク制に変更するが、最低ランクは従来の最低会費（六万円）と同じとし、上限を引き上げるというもの。

内田会長は「会費だけで協会を運営したい。共同購入は継続し手数料はプラスアルファと考えたい。当協会は警察庁への窓口ともなっており、今後の対応もあるので協会を存続させていきたい」と述べ会費値上げへの協力を求めた。まず会員へのアンケート調査を実施した上で具体的に検討し、〇三年度から実施したいとしている。

業界四団体統合について内田会長は、「他の三団体は総論賛成、各論反対という姿勢で現在は時期尚早との結論になっている。しかし四団体が一つになるべきだとの当協会の意向は保ち続け、時期が来たら再度提案したい」と語った。

議事終了後、出席メーカーから新製品動向について説明があった。また内田会長がAOUエキスポで注目される出品機として、TVゲーム機はセガ社「ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス」、メダルゲーム機はサミー「トレジャーフォール」と「どうぶつ大集合」、乗物機はトーゴ「なりきりパトカー」と「なりきり消防車」などを挙げた。

IT経営大賞を

日本ユニカ受賞

ゲーム場の指紋技術応用で

日本ユニカ㈱（本社東京、保木純夫社長）は、日本工業新聞社主催「日本IT経営大賞」を受賞、二月十三日に東京・大手町の経団連会館で開かれた授賞式で表彰された。

これはIT（情報技術）を活用し経営効率や新規事業の創出などに取り組むベンチャーや中小企業などを表彰するもので、今年で三回目。大賞は六種類あり、うち日本ユニカは「日本商工会議所会頭賞」を受賞。AM業界では初めてとなる。

同社はゲーム場運営を効率化させるためのIT応用機器やシステムを開発しており、とくに指紋認証応用技術は世界のトップレベルにあると評価され受賞した。指紋認証応用技術は同社開発のメダル自動預け／払い出し機やタイムレコーダー、ドアロックなどで使われている。

授賞式には官公庁や企業、大学関係者ら二百人が出席。保木社長には日本商工会議所の中島芳昭理事から表彰楯が手渡された。

同社長は、「独自にIT開発を進めてきた。中小企業にとって開発費負担は大きな困難が伴うが、粘り強く努力を続けてきたことで高い技術力を身につけることができた。この取り組みに高い評価を得て感激している。今後さらに精進していきたい」と語った。

日本IT経営大賞表彰式で写真右が日本ユニカの保木純夫社長

兵庫県協、定時総会

不況を見据えて

着実に健全営業進める

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（手塚明雄会長、会員四十六社）は三月七日、神戸市内の産業振興センターで第十八回定時総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には委任十二を含む三十四社が出席した。

手塚会長が挨拶、「現在会費の未収金がゼロとなり、協会運営への協力に感謝する」と述べた。

総会議案の予決算案、事業報告・計画案は、いずれも異議なく承認された。うち事業報告は四つの委員会の各委員長からそれぞれ活動内容が報告された。その中で会員数について、八社が退会、新入会はなしと報告され、この三年間で二十二社も減少した。退会したのはアタック、SNK、エヌアールシー、関西サンアミューズメント、豊岡特機販売、ファンフィールド、ピーアイシー、レジャーシステム。

事業報告の中で手塚会長は、「長引く不況で企業が生き残りをかけて苦戦している中、SNKや真砂工業、マイカルが破綻し当業界に動揺が走った。また少子化で減少傾向にある若年層が携帯電話の使用料金支払いに追われ、ゲームセンターから足が遠のいていくという現象が一層顕著になり、ゲーム場運営がさらに深刻になってきた」としている。

事業計画では「小泉構造改革に伴う痛みが現実化してくるのはこれからで、失業者の増加がレジャー産業に与える影響は大きくなると見られるが、学校の週休二日制の完全実施という追い風をチャンスととらえたい」とした上で、景品の上限価格の厳守など健全営業の推進、近畿地区協議会との合同による技術講習会開催への検討などを挙げている。

この後、出席メーカーによる新製品動向についての説明があった。なおAOU会費の値上げへの対応については、触れられなかった。

総会終了後、懇親会が開かれ、手塚会長は「困難な状況下だが、当協会は社会的地位の一層の向上をめざし、監督官庁と連携しながら活動を着実に進めていきたい」と挨拶した。

来ひんとして県警生活安全企画課の西島恒夫課長補佐は、「同じ八号営業者でも、協会に加入し組織的に活動している業者とそうでない業者とでは、健全営業への取り組み方に大きな格差がある。皆さん方が表に出て、ゲーム場を本当に楽しめる健全な場所としてアピールしてほしい。私たちもそのことをいろんな場所で紹介していく。警察は敷居が高いと思わずに、意見をどんどん聞かせてほしい」と述べた。

県防犯協会連合会の山里紀幸専務は、「昨年国内の犯罪件数が過去最多となり、世界に誇っていた日本の治安も危機的状況にあるが、ゲーム場は社会の安全度を測るための触角の役割を果たしている」と語った。県青少年本部の松下貞夫常務は青少年健全育成への協力を求めた。

尾上道郎副会長が「かつて経験したことのない不況で日本は破綻寸前とも言われている。こういうアゲインストの非常に強い時はゴルフで言えば脇を締めて低い打球で進み、無理をせず着実に歩んでいくのが大事だ」と述べ、乾杯の音頭をとった。

宴半ばに恒例のビンゴ抽選会があり、中締めは田中一彦副会長が行なった。

兵庫県協・定時総会にて上は手塚明雄会長、右上は県警の西島恒夫課長補佐、右は尾上道郎副会長、下は議案審議のようす

富山県協、通常総会

風営法勉強会を

4月に計画、会費問題は静観

富山県アミューズメント協会（上沢昭二会長、会員十七社）は二月十三日、富山市内の東洋健康ランドで平成十四年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には会員十四社が出席した。

事業報告・計画案、予決算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、県警生活安全課から講師を招き風営法の勉強会を四月中旬に開くほか、組織の拡大強化、青少年健全育成と環境浄化への協力、違法営業の追放などを挙げている。

なおAOU会費値上げの動きに対しては、具体案が示されるまで見守ることとし、当面は中部・北陸地区協議会に歩調を合わせるとしている。

バンプレスト新作展

綿菓子機を披露

近日発売の機器、景品も

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は、三月十二日に東京・日本橋、十九日に大阪・堺筋本町のいずれもサンライズホールでプライベートショーを開き、プライズマシンと自販機、乗物機、景品などの新作を紹介した。

これはAMとプライズ両事業部が開いている恒例の展示会で、前回（一月）から隔月開催になったもの。今回は八ー九月発売予定の製品を中心に展示した。東京会場に約七百五十名、大阪会場に三百名、計千五十名のオペレーターら関係者が集まった。

今回初めて披露された機械は綿菓子機「わたあめ屋さん」。これは作られる綿菓子を硬い紙製の棒に機械側が自動的に巻きつけて取り出し口へ運ぶもので、完成まで全自動の綿菓子機は同機が初めてとなる。参考出品でドラえもんのイラストなどを使用して発売される予定。

このほか近く発売予定のものとして、プライズマシン「釣っちゃ王」（二人用OP価格百九十八万円、操作部含む乗物一台五十九万八千円で四人用まで増やせる。六月発売）、「ライダーシュート!!」（六月発売）と「コスモスシュート!!」（七月発売、各OP価格二十九万八千円）、メダルゲーム機「キン肉マンII世・戦え!キン肉万太郎」（今夏発売、OP価格十九万八千円）、自販機タイプ「ゲームDEポン」（四台セットOP価格十九万八千円）、定置型乗物機「テレビアニメ・ワンピース」と「おジャ魔女どれみドッカ〜ン!」（各OP価格三十四万八千円、四月発売）など展示。

景品は新キャラとして「ヒカルの碁」「オー!マイキー」「サルゲッチュ2」「アルプスの少女ハイジ」など一挙に七種類を追加し、それぞれぬいぐるみやストラップなどを八ー九月発売予定として展示。また七月発売のタイムリーアイテムとして、クレーン機用のフィギュアやバッグ景品を紹介した。

同社景品類は、動いたり仕掛けがある人形や組み立て式ロボット、お手玉遊びができるピカチュウのぬいぐるみ、拳銃が取り出せるルパン三世のキーホルダーなど、いろいろな遊びを採り入れたものが多く、付加価値を高める方向で開発努力をしている。

バンプレスト新作展で上は東京会場、下は大阪会場で新綿菓子機など

カプコン、新分野で

独「カタン」導入

ボードゲームからソフトへ

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は三月六日、新規事業「ブレインスポーツ」の第一弾として、ドイツで開発されたボードゲーム「カタン」を展開すると発表した。「ブレインスポーツ」とは知的エンターテインメントの同社での呼び名。「カタン」はボードゲームから開始し、TVゲーム、ネットワークゲームへと広げていく考えだ。

ボードゲーム「カタン」は、六角形の土地で構成される「カタン島」を舞台に、いかに開拓するかを競うゲームで、六角形の境界に家を建てるところから始まる。土地には木、麦、土、羊、鉄などの資源が設けられており、プレイヤーはサイコロを振って出た数字に応じた資源を手に入れ、また他のプレイヤーと交渉して資源を交換して町を発展させていく。完成度が高いボードゲームで、ドイツでは六百万セットも販売されたとされる。

カプコンでは四月中旬にも、通販サイトを通じてボードゲーム「カタン」を発売、今夏には店頭販売へと拡大させる。また八月には「カタン」日本選権大会を開く予定（十月は世界大会がある）。

これと平行してTVゲーム「カタン」の開発を進め、年末ごろにPS2版、ウィンドウズ版を出荷するとともに、ネットワークサービスも開始する予定。

このTVゲーム化について、英国クライテリオン・ソフトウェア社の東京支社は、開発用ミドルウェア「レンダーウェア・グラフィックス」が採用された、と三月八日発表した。

カプコンが国内展開するボードゲーム「カタン」

ジャパンショップ02

サミーは新商品

旭精工は搬送ユニットなど

「ジャパンショップ2002」（第三十一回店舗総合見本市）を中心とする店舗ビジネスに関する計六つの展示会の合同展（日本経済新聞社など主催）が三月五ー八日、東京ビッグサイトで開かれ、AM業界関係からサミー、旭精工、グローリー商事、スガツネ工業が出展した。

展示会は店舗設備中心の「ジャパンショップ」、流通向けの「リテールテック」、ニュービジネスなどの「フランチャイズショー」、「セキュリティショー」、「建築建材展」、「ICカードワールド」で構成。今回は「街づくり・流通ルネサンス」を総合テーマに九百一社が出展。入場料（千五百円）制で会期中十七万九千八百人が来場した。

サミーはジャパンショップに出展し、社長室新規事業部が展開している光学式3Dシステム「ボルマトリクス」を展示、いろいろな商品や映像を鮮明な立体虚像で見せるなど実用例を紹介した。

また新しいディスプレイシステム「アクチュアル・デプス」を参考出品。これは液晶ディスプレイを二枚重ねて組み合わせ、奥行きがある映像を見せるもので、静止画像で紹介された。

旭精工はリテールテックに出展し、多目的ICカード搬送ユニット「MCH-3000」（仮称）を披露した。これはカードの払い出しからリードライト、受け入れ、回収の各搬送機能を一台に集約したもの。このほか多彩な機能を内蔵した課金装置「APB-20」、両替機能付きカード販売機「CV-400」などを出品した。

グローリー商事も同展に出展し、自動入金機やカード自販機などを出品した。スガツネ工業はセキュリティショーに出展し、指紋照合機「フィンガーチェック」や電磁力を利用したロックシステムなどを紹介した。

ジャパンショップで上はサミー、下は旭精工の小間のようす

プライズコラボレーション

AOU共同出展と大阪での開催

4社そろって効果高める

㈱エイコー（本社東京、辻谷博男社長）、システムサービス㈱（本社東京、佐藤雄社長）、㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）、㈱タイトー（本社東京、西垣安男社長）の四社合同による景品展示会「第四回プライズコラボレーション」が、AOUエキスポ会場のほか、二月二十八日大阪のOMMホールで開かれた。

四社で構成するプライズコラボレーション実行委員会（森啓二委員長）が主催し、エキスポ会場では四社共同で出展。また大阪会場には二百二十人のオペレーターら関係者が集まった。

同実行委員会では、「通常の展示会の来場者はほとんどがロケでの景品の実務担当者だが、AOUエキスポ会場ではロケオーナーや店長らも来場したため、健全な景品市場をめざすコラボレーションへの理解を深めるなどプラスアルファの効果があった」としている。

四社とも七ー九月発売の景品を中心に紹介した。

セガ社は「プーさんとうさぎ」やミッキー&ミニーの新作を追加したディズニーシリーズ、「サンダーバニー」などを加えたスタンダードシリーズを紹介。また受注後三十日で納品するスポットアイテム、即納入するタイムリーアイテムを用意するなど、納期短縮の受注システムを五月実施すると発表した。

システムサービスは、「マシマロ」や「どうぶつの森」など新シリーズと、「こげぱん」や「アフロ犬」など定番シリーズの新作を紹介。また新景品を使用している店舗の情報などを知らせる一般向けウェッブサイトを今春開設すると発表した。

エイコーは「テディベア」や「プリペンズ」など六種類の新キャラ景品と、サンリオキャラの高級感ある新「ハイグレードシリーズ」を披露。また同社は「菓子類を使用するプライズマシンが増えてきた」とし、クレーン機にも使える円柱形パック入りの珍味など大人向け菓子類も紹介した。

タイトーは「ポストペット」キャラの景品を中心に、「サクモン」や「パックンベア」などオリジナル製品を紹介。なお「ポストペット」景品にはアイテムごとに番号を付け品質を保証している。

バンプレスト
中期計画を発表
ゲーム場は「キャランド」で

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀植太社長）は三月十一日、〇五年三月期までの中期経営計画を発表。〇五年三月期連結売上高三百五十億円、〇五年三月期の経常利益率一〇％を目標に掲げた。

部門別でAM事業では〇四年三月期の売上高二百十億円、営業利益十六億円をめざすとしている。具体的には同社が展開するキャラクターを使ったファミリー向けゲーム場「キャランド」を、SC型と都市型の両方で進めていく。また業務用ゲーム機、景品を充実させるとともに、販売を子会社バンウェーブに集中する。家庭用ゲームソフトについては〇四年三月期の売上高八十億円、営業利益八億円をめざす。インターネット事業と小物雑貨などの物販事業については売上高六十億円、営業利益二億円をめざす。

なおバンプレストは三月七日、PCショップを経営するソフマップのウェブサイト上に「ゲーセンソフマップ」を出店したことを明らかにした。これはバンプレスト「プライズパーク」をリンクさせたもので、有料のプライズゲームとなっている。これでリンク先は七社となった。

コンラックス、3月期
回収で下方修正
写真作成機を新規事業に

㈱日本コンラックス（本社東京、稲垣憲彦社長）は三月十五日、三月期業績予想を修正。自販機用硬貨識別機で不具合を起こす可能性のある二十九万円を回収、修理したための費用を計上して、最終損失が十七億円に増える見込みとなった。

硬貨識別機回収、修理の費用は二十四億五千万円。また貸付引当金七億千万円、投資有価証券の評価損などあり、特別損失として計上する予定。

三月期連結の売上高は百八十七億円（昨年十一月の前回予想では百七十五億円）、経常利益は九億七千万円（十一億五千万円）、最終損失は十七億円（三億六千万円）と予想を修正した。

なお単独の売上高は百七十六億円（百七十一億円）、経常利益は十億五千万円（十三億千万円）、当期損失は十五億円（一億二千万円）と予想を修正した。

同社はまた新規事業として証明写真自動作成機ビジネスを四月から始めると発表した。ユニテック・リサーチが開発し、日本コンラックスのコインメック、紙幣識別機を使って三吉工業が製品を製造、日本コンラックスが企画・販売する。

証明写真は、パスポートや各種免許証用など市場規模は約千二百億円あるとされており、さらに需要が増えている。日本コンラックスなど三社共同で製品化する自動証明写真機はデジタル画像技術に基づくもので、プリントパックを含め販売するほか、オペレートもする。〇三年三月期での同事業売上高として十三億円を見込んでいる。

アトラス、原野氏が
2百万株を贈与
「レコスタ」縮小に当てる

㈱アトラス（本社東京、岩田松雄社長）は三月十四日、原野直也会長が保有する同社株式約二百万株（約十五億九千万円）の贈与を受け入れ、不採算の「レコスタ」事業縮小に伴う特別損失約十五億円の穴埋めに充てることにしたと発表した。

同社では八六年設立以来、「プリント倶楽部」など新しい文化や遊びを生み出す社風を持っており、それを大事にして〇一年四月に「新生アトラス経営改革プラン」を策定、計画を進めつつある。その一環として、「レコスタ」事業の縮小を決めたもの。「レコスタ」は販売が当初見込みを大幅に下回っている。

原野会長は策定中の中期経営計画を推進するため、個人資産を提供すると申し出、取締役会がその意思を受けることにした。三月二十七日付で受け入れ、同社が筆頭株主になる。業績予想の修正は行なわない。

特許・実用新案 出願公告・公開
（3月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。 www.ipdl.jpo.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

三月四日＝「携帯型ゲーム装置および記憶媒体」、㈱カプコン（大阪）、3261498、9-313274。「遊戯時間の計測装置」、同、3261500、11-110504。「射撃ゲーム機」、コナミ㈱（東京）、3262548、11-353783。「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、3262597、4-217649。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、3262768、11-291275。「シューティングゲーム装置及びその演算方法」、同、3262769、11-292461。同、32622770、11-292462。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、3262776、11-374334。「ゲーム機用操作装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、3263012（早）、9-216687。

三月十一日＝「携帯用電子機器装置」、㈱ウイズ（東京）、㈱エニックス（東京）、32644429、9-252698。「ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及び記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、3264654、10-359655。「ビデオ・ゲーム装置および方法」、同、32652334、9-193383。「多面指し処理方法」、㈱セタ（東京）、3265177、8-27549。「ゲームシステムおよびそれに使用するコンピュータ読みとり可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、3265296、12-327555。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、3265302（早）、12-306284。

特許出願公開

三月五日＝「打撃ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、14-65919。「対戦式足踏みゲーム装置」、同、14-65938。「空気量調節可能な標的を備えたゲーム装置」、同、14-66115。「ゲーム機」、同、14-66116。同、14-66117。「景品供給装置」、同、14-66118。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、14-66129。同、14-66130。「ゲーム装置、記録媒体」、同、14-66135。「入力装置及びこれを備えたゲーム機」、同、14-66136。「遊戯具およびゲーム装置」、同、14-66149。「手を使うダンシングマシーン」、㈱インダアズオン21（韓国）、14-65920（請）。「カード群およびトランプカード群」、コナミ㈱（東京）、14-65935（請）。「ゲーム装置、画像表示方法、記録媒体、及び、ゲーム表示方法」、同、14-66133（請）。「ゲーム機」、同、14-66134（請）。「戦闘シミュレーションカードゲームユニット、戦闘シミュレーションゲーム装置及びコンピュータプログラム」、市川聡士（岐阜）、14-65937。「リール軸部の緩衝連結構造」、㈱オリンピア（東京）、14-65939（請）。「スロットマシンのリール構造」、同、14-65940（請）。「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、14-65941。同、14-65946。同、14-65949。同、サミー㈱（東京）、14-65947。同、14-65948。同、アルゼ㈱（東京）、14-65954。「遊技台のリール」、㈱オーイズミ（神奈川）、14-65942。「マルチ・スキャタ・ゲーム内蔵のゲーム機」、アリストクラト・テクノロジーズ・オーストラリア社（オーストラリア）、14-65943。「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、14-65944。「メダル遊技機のメダル識別機」、武本俊明（東京）、14-65951。「遊技機における投入球の取込み装置」、㈱平和（群馬）、14-65953（請）。「業務用遊戯具、遊戯具管理サーバ、ゲームプレイ管理方法及び記憶媒体」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、14-66119。「ゲーム装置」、㈱日立製作所（東京）、14-66120。「電子式遊戯装置」、日高正宜（京都）、14-66121。「景品獲得式遊戯機における景品載置棚装置」、日本サーボ㈱（東京）、14-66122。「遊戯機械における重量物移動装置」、同、14-66124。「景品取得ゲーム機」、㈱セガ（東京）、14-66123（請）。「端末装置、ゲーム実行支援装置および記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテインメントジャパン（東京）、14-66125（請）。「ゲーム装置及びゲーム情報記憶媒体」、任天堂㈱（京都）、㈲スパイラル（東京）、14-66126。「ゲーム処理方法及び情報記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京（東京）、14-66127（請）。同、14-66128（請）。「キャラクタ移動制御方法、記録媒体、ゲーム装置」、㈱光栄（神奈川）、14-66131。「エンタテインメントシステム、エンタテインメント装置、記録媒体及びプログラム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、14-66132。「ビデオゲーム機用アナログ入力装置のレンジ設定方法」、㈱タイトー（東京）、14-66137。「ゲームシステム、ゲームプログラムが記憶された記録媒体」、同、14-66139。「イベント内容閲覧可能なゲームシステム」、同、14-66140。「ゲーム装置、サーバ装置」、カシオ計算機㈱（東京）、14-66138。「ゲーム運営方法及びシステム」、同、14-66144。「電子メールを利用したゲーム方法及びシステム装置」、エヌ・ティ・ティ・コムウェア㈱（東京）、㈱ローカス（東京）、14-66141。「通信ゲーム装置および通信ゲーム方法」、㈱エニックス（東京）、14-66142。「ゲームシステム、そのゲームシステムで使用するゲーム機、及びそのゲーム機で使用する記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、モバイルニジュウイチ㈱（東京）、14-66143（請）。「スポンサー名を表示したゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、14-66145。同、14-66146。「スポンサー名の表示方法」、同、14-66147。同、14-66148。「チューブ式観覧装置」、大成建設㈱（東京）、14-66150。「模擬体験装置」、同、14-66152。「回転遊戯設備付き建物」、㈱竹中工務店（大阪）、阪急不動産㈱（大阪）、14-66151（請）。

ナムコ、ナンジャタウン
7百万人目歓迎
年間120万人を保つ

ナムコの都市型テーマパーク「ナンジャタウン」の開園（九六年七月）以来の延べ入園者数が三月十七日、七百万人を突破した。

七百万人目の入園者は東京都文京区在住の主婦、望月裕子さんで、夫と娘の三人で来園した。七百万人達成記念セレモニーが催され、望月さんに「ミリオンフェスタリアン認定証」や無期限パスポートなどが贈られた。望月さんはこれまで五十回以上来園しており、「自宅から近いので"ナンジャ行く？"がわが家の合言葉になっている」と語った。

ナンジャタウン入園700万人目の望月さん一家へのセレモニー

同園入園者は初年度百二十四万人、二－四年目は百二十七万人を維持、五年目は百二十一万人と減少したものの着実な集客を続けている。

「ロンゴロンゴ」3ヵ所とも閉鎖

アドアーズ㈱（本社東京、河野良明社長）は、多人数用競馬メダルゲーム施設「ロンゴロンゴ」を三月二十四日ですべて閉鎖する、と三月四日明らかにした。

同施設は九三年十月に渋谷店でオープンした後、九五年四月に銀座店、同五月によしもと店（大阪・なんば）で開設した。

しかし近年の競馬ゲーム自体のレベルアップに対応できず客離れが進んでいた。このため渋谷店で〇〇年六月閉鎖、よしもと店も今年二月閉鎖しており、最後に残った銀座店でも三月二十四日に閉鎖することになった。

人事異動

イオンファンタジー

（3月21日）新規事業開発グループマネジャー（フード事業開発グループマネジャー）奥武

アルゼ

（3月31日）兼システム開発部長、常務開発本部長富士本淳▽開発本部企画部長（IR広報室長）取締役執行役員岡田知裕▽営業本部副本部長兼管理部長、枝窪良和▽製造本部製造部長（四街道工場長）小久保清▽製造本部副本部長兼生産システム部長、柳正英

▼機構改革＝①開発本部で企画室を企画部に改称、AM開発部とGM開発部を廃止し企画部へ移管。システム開発部を新設、技術調査室とME技術部を廃止しシステム開発部へ移管、②製造本部で生産システム部を新設、③営業本部に営業情報室を新設、④特許室を特許部に改称、⑤経営企画室を総合企画室に改称、IR広報室を廃止

オリエンタルランド

（4月1日）経営企画本部クリエイティブ業務部長、望月庸光▽技術本部設計部長、相川常雄▽同アトラクション技術部長、菊池和年

▼機構改革＝設計部を新設

スガイ・エンタテインメント

（4月1日）常務ゲオ営業推進担当（取締役ゲオ営業推進部長）経営企画室長吉住実▽営業本部長（札幌地区統括部長）取締役ボウリング営業推進部長熊谷正志▽取締役（常務営業本部長）カラオケ・その他アミューズメント営業推進部長土肥征治▽執行役員、総務部長杉山伸二▽同、経理部長荒井隆夫

▼機構改革＝①店舗統括の札幌地区統括部、道北道東地区統括部、道南地区統括部を廃止、店舗運営は管理本部が、営業宣伝は営業推進部が管理、②ゲオ営業推進部を廃止、③内部監査室を社長直轄から管理本部へ移設、④社長室を経営企画室に改称

サミー

（4月1日）兼SP事業統括室管掌、専務片本通▽AM研究開発本部・AM営業本部管掌（AM事業本部管掌）取締役AM・NEWS事業統括室長兼事業推進部長鈴木義治▽SP研究開発統括室長兼PS研究開発本部長兼エンタテインメント室長兼画像研究開発部長（SP研究開発本部長兼PS企画研究開発部長兼PSソフト研究開発部長兼開発推進室長）取締役吉田賢吉▽AM研究開発本部長兼研究開発一部長兼統括部長兼品質保証部長（AM事業本部長兼開発一部長兼営業部長）執行役員川村康則▽兼営業統括部長、執行役員SP営業本部長村木勝典

PC研究開発本部副本部長兼PC企画・ソフト研究開発部長（PC企画研究開発部長）炭谷和広▽社長室経営企画部長、吉沢秀男▽管理本部経理部長、清水俊一▽PS企画研究開発部長、山崎智民▽PSソフト研究開発部長、石田典生▽PC技術研究開発部長、大園祐治▽生産本部検査部長、中沢弘人

▼機構改革＝①SP研究開発本部をPS研究開発本部、PC研究開発本部、エンタテイメント室、画像研究開発部、SP開発管理部、特許部に分割、SP研究開発統括室を設置、②SP営業本部にSP事業統括室を設置、③生産本部に検査部を新設、④AM事業本部をAM研究開発本部、AM営業本部に分割

事務所開設

㈱ソユー・東京本部＝東京都港区芝大門二丁目八番十三号、サクセス芝大門ビル2F、☎5402-6661、河野信夫本部長。

事務所移転

㈱サミー・アミューズメントサービス・大阪営業所＝大阪市淀川区宮原四丁目五番三十六号、セントラル新大阪ビル1F、☎6393-3681。

論潮
BBの普及

PCでインターネット接続する際の「ブロードバンド」（BB）というのは、ケーブルテレビ（CATV）による接続以上を指すことが多く、ADSLや光ファイバー通信を使ったものが含まれる。伝送速度で言うと1Mbps以上のものを指すと言っていい。うち最も速いのは光ファイバー通信網で100Mbpsぐらいが可能となる。

電話回線を使った場合は、電話モデム経由で56Kbps、TA経由のISDNでも64Kbpsしかないので、ブロードバンドで常時接続となると接続の状況は劇的に変わることになる。このため電話回線だとダウンロードに時間がかかりすぎて実現できなかった動画なども、ブロードバンドにより可能になった。こうしたブロードバンド接続は、昨年低価格で参入したヤフーBBのおかげで急速に利用者を拡大させた。しかし、インターネット接続をしている大部分の人びとは、まだブロードバンド接続の状況にないことも知っておく必要があるだろう。

またPC本体の中身は"ドックイヤー"以上のスピードで進化を遂げており、CPUの能力もどんどん高速化している。従って五年前の最高級モデルより、最近の低価格PCのほうがよほど高性能で、古いPCは何の役にも立たないことになる。インターネットに接続した場合、その差はあまりにも明らかだ。

こうした状況をよく知らないと、ウェッブサイトの運営はうまく行かない。平均的な利用者はどのレベルにいるかを知った上で、そのレベルに合わせる必要があるのだ。技術的なことだけでなく、利用者はどう考えているかなどの動向も知った上で合わせる必要があるのは言うまでもない。

インターネットの利用は有効であるが、分からないことを調査するのにとくに威力を発揮する。逆に言えば、調査するのに役立つかどうかはそのウェッブサイトが価値があるかどうかまで左右する。利用者として、そう思ったりしている。

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の

解釈運用基準(抄)

警察庁生活安全局長が02年1月22日付で通達した風営法「解釈運用基準」のうち、主に「8号営業」に関わる部分を抄録した。

今回の改正は01年9月19日付の通達に置き代わるもので、特に「7号遊技機」を「8号営業」で使用する場合など、追加されている。

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律(昭和二十三年法律第百二十二号。以下「法」という。)、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行令(昭和五十九年政令第三百十九号。以下「令」という。)、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律に基づく許可申請書の添付書類等に関する内閣府令(昭和六十年総理府令第一号。以下「府令」という。)、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則(昭和六十年国家公安委員会規則第一号。以下「施行規則」という。)、遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則(昭和六十年国家公安委員会規則第四号。以下「遊技機規則」という。)等について必要な解釈及び運用の基準は、次のとおりとする。

目次(略)

第一 法の目的について(法第一条関係)

1 趣旨

法第一条は、善良の風俗と清浄な風俗環境の保持及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止が法の目的であることを明らかにするとともに、風俗営業は業務の適正化を通じてその健全化を図るべき営業であることを明確にし、風俗営業が適正に営まれている場合でも取締りの対象であるかのような誤解を与えることのないようにしたものである。

2 善良の風俗の保持

「善良の風俗」の「保持」とは、国民の健全な道義観念により人の欲望を基盤とする風俗生活関係を善良の状態に保持することである。

3 清浄な風俗環境の保持

「清浄な風俗環境」の「保持」とは、さまざまな風俗生活関係から形成される地域の風俗環境その他社会の風俗環境を清浄な状態に保持することである。

4 少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止

「少年の健全な育成に障害を及ぼす行為」の「防止」とは、発展途上にある少年の心身に有害な影響を与え、その健全な成長を阻害する効果をもたらす行為を防止することである。

第二 客にダンスをさせる営業について(法第二条第一項第四号関係)(略)

第三 ゲームセンター等の定義について(法第二条第一項第八号関係)

1 趣旨

本号は、ゲーム機賭博事犯や少年非行の温床となるおそれのあるゲームセンター等を、風俗営業とすることによりその健全化と業務の適正化を図ることとするものである。

2 遊技設備

本号は、「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で、本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの(国家公安委員会規則で定めるものに限る。)」を設置して客に遊技させる営業を対象とする。具体的な遊技設備は、施行規則第三条に定められている。

スロットマシン、テレビゲーム機等で遊技の結果が定量的に表れるもの又は遊技の結果が勝負として表れるものや、ルーレット台やトランプ台等賭博に用いられる可能性がある遊技設備は対象となるが、占い機で盤面にインプットすべき内容を指示する程度にとどまるもの等これら以外の遊技設備は、対象から除外される。また、遊技の結果が定量的に表れ、又は遊技の結果が勝負として表れる遊技設備であっても、単に人の物理的力を表示するもの等については「射幸心をそそる遊技の用に供されないことが明らかなもの」として対象から除外することとしているが、この規定は通常のインベーダーゲーム機等を対象から除外するという趣旨ではない。

なお、

① 実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類する疑似体験を行わせるゲーム機(戦闘により倒した敵の数を競うもの等、運転や操縦以外の結果が数字等により表示されるものを除く。)

② 機械式等のモグラ叩き機については、当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じないかどうかを見守ることとし、規制の対象としない扱いとする。

(1) スロットマシンその他遊技の結果がメダルその他これに類するものの数量により表示される構造を有する遊技設備(施行規則第三条第一号)

スロットマシンのほか、ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機に類するもの等メダル、遊技球等の数量により遊技の結果が表示される遊技設備をいう。

なお、法第二条第一項第七号の営業に用いられる遊技機を設置して営業する場合には、同号の営業の許可を要することとなるので、同号の営業に用いられる遊技機を設置している場合には、当該遊技機を撤去するか同号の営業に用いられる遊技機以外の遊技機に改めることによって営業させること。

(2) テレビゲーム機(勝敗を争うことを目的とする遊技をさせる機能を有するもの又は遊技の結果が数字、文字その他の記号によりブラウン管上に表示される機能を有するものに限るものとし、射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。)(施行規則第三条第二号)

ブラウン管、液晶等の表示装置に遊技内容が表示される遊技設備で、人間と人間若しくは機械との間で勝敗を争うもの又は数字、文字その他の記号が表示されることにより、遊技の結果が表わされ、優劣を争うことができるものをいう。

前者の例としては対戦型麻雀ゲーム、後者の例としてはインベーダーゲームが挙げられる。

(3) フリッパーゲーム機(施行規則第三条第三号)

いわゆるピンボールゲームをいう。

(4) 前三号に掲げるもののほか、遊技の結果が数字、文字その他の記号又は物品により表示される遊技の用に供する遊技設備(人の身体の力を表示する遊技設備その他射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。)(施行規則第三条第四号)

遊技の結果が数字等で表示される遊技設備のうち、遊技の結果を数字等で表示し、その結果により優劣を争うもので、(1)から(3)までに掲げるものを除いたものをいう。

このうち、人の身体の力を表示するものとは、投げた球のスピードを計測するもの、パンチの強さを計測するもの等、人の身体の能力を計測するものをいう。

また、射幸心をそそるおそれのある遊技の用に供されないことが明らかであるものとは、同一の条件の下に繰り返し遊技したとしても結果に変わりがない遊技設備をいい、生年月日、血液型、自己の性格等を入力して遊技する占い機がこれに該当する。

(5) ルーレット台、トランプ及びトランプ台その他ルーレット遊技又はトランプ遊技に類する遊技の用に供する遊技設備(施行規則第三条第五号)

ルーレット遊技又はトランプ遊技の用に供する遊技設備のほか、賭博に用いられる可能性がある花札、サイコロ等を使用して遊技をさせ、優劣を争わせるための遊技設備であって、(1)から(4)までに掲げるもの以外のものをいう。

3 店舗その他これに類する区画された施設

本号は、「遊技設備を備える店舗その他これに類する区画された施設」において当該遊技機を用いて客に遊技をさせる営業を対象とする。したがって、屋外にあるもの等「店舗その他これに類する区画された施設」に当たらない場所において客に遊技をさせる営業は、本号の対象とはならない。

また、本号の対象は、「店舗」及び「店舗に類する区画された施設」であるが、「店舗」に当たらない後者についてのみ令第一条の三の要件に当たるものを対象外とするものである。

(1) 店舗

ア 店舗の意義

「店舗」とは、社会通念上一つの営業の単位と言い得る程度に外形的に独立した施設をいい、ゲームセンター、ゲーム喫茶のように法第二条第一項第八号の営業用に設けられた店舗である場合はもとより、飲食店営業、小売業等の営業用に設けられた店舗も、法第二条第一項第八号の「店舗」に含まれる。すなわち、社会通念上の「店舗」に遊技設備を備える場合は、風俗営業の許可を要することとなる。

施設が「一つの営業の単位と言い得る程度に外形的に独立」しているとは、看板等の表示、従業員の服装、又は営業時間の独立性等その実態から判断して、一つの営業単位としての独立的性格を有することをいう。したがって、区画された施設が一個の営業用の家屋である場合には当然に店舗となるが、区画された施

設がビルディング等の大規模な建物の内部にある場合でも、この独立的性格を有するときには、店舗に当たる。

イ 風俗営業の許可を要しない扱いとする場合

アによれば、例えば、大きなレストラン等の店舗の片隅に一台のゲーム機を設置する場合にも風俗営業の許可を要することとなるが、この事例のように当該店舗内において占めるゲーム機営業としての外形的独立性が著しく小さいものについては、法的規制の必要性が小さいこととなる場合もあると考えられる。

そこでゲーム機設置部分を含む店舗の一フロアの客の用に供される部分の床面積に対して客の遊技の用に供される部分(店舗でない区画された部分も含む。)の床面積(当該床面積は、客の占めるスペース、遊技設備の種類等を勘案し、遊技設備の直接占める面積のおおむね三倍として計算するものとする。ただし、一台の遊技設備の直接占める面積の三倍が一・五平方メートルに満たないときは、当該遊技設備に係る床面積は一・五平方メートルとして計算するものとする。)が占める割合が一〇パーセントを超えない場合は、当面問題を生じないかどうかの推移を見守ることとし、風俗営業の許可を要しない扱いとする。

なお、「店舗の一フロア」とは、雑居ビル内の一つのフロアに複数の店舗があり、その中の一つの店舗にゲーム機を設置する場合には、そのフロア全体の床面積ではなく、当該店舗内のみをいう。また「客の用に供される部分」には、カウンターやレジの内側等専ら従業者の用に供されている部分や洗面所等当該フロアとは完全に区画されている部分は含まない。

(2) 店舗に類する区画された施設

店舗に類する区画された施設において客に遊技をさせる営業は、政令で定める施設において営まれる営業を除き、本号の対象となる。

「店舗に類する区画された施設」とは、いわゆるゲームコーナーのように「店舗」に当たらない区画された施設で、営業行為の行われるものをいい、例えば、旅館、ホテル、ショッピングセンター等の大規模な施設の内部にある区画された施設をいう。

店舗に類する区画された施設については、令第一条の三で定めるものは、対象から除外される。

令第一条の三中「当該施設の内部を……当該施設の外部から容易に見通すことができるもの」とは、例えば、通常の区画されたゲームコーナーにあっては、通路等に接した面について、

① テーブルの高さ程度以上の部分が開放されているもの

② ガラス張り等で閉鎖されている場合には、当該ガラス等が無色透明でおおい等がなされていないもの

等であって、内部の照明又は構造、設備若しくは物品等が見通しを妨げず、外部から内部のほぼ全体を見通すことができるものがこれに該当する。

また、大規模小売店舗内の区画された施設については、大規模小売店舗内の店舗に当たらない区画された施設のうち、小売業の用に供し、又はこれに随伴する施設で、主として小売業部分に来集する顧客が利用するものがこれに当たる。

なお、(1)イの扱いは、区画された施設についても同様である。

第四 接待について(法第二条第三項関係)(略)

第五 店舗型性風俗特殊営業の定義について(法第二条第六項関係)(略)

第六 無店舗型性風俗特殊営業の定義について(法第二条第七項関係)(略)

第七 映像送信型性風俗特殊営業の定義について(法第二条第八項関係)(略)

第八 店舗型電話異性紹介営業の定義について(法第二条第九項関係)

第九 無店舗型電話異性紹介営業の定義について(法第二条第十項関係)

第十 接客業務受託営業の定義について(法第二条第十一項関係)

(略)

第十一 風俗営業の許可について(法第三条、第四条及び第五条関係)

1 一般的留意事項

許可申請書類の記載は、簡潔で必要十分なもので足りることとするとともに、審査事務の合理化、審査期間の短縮化を図り、申請者に無用の負担をかけることのないように努める必要がある。

2 営業所の意義

「営業所」(法第三条第一項)とは、客室のほか、専ら当該営業の用に供する調理室、クローク、廊下、洗面所、従業員の更衣室等を構成する建物その他の施設のことをいい、駐車場、庭等であっても、社会通念上当該建物と一体とみられ、専ら当該営業の用に供される施設であれば、「営業所」に含まれるものと解する。

3 風俗営業の営業所の同一性の基準

風俗営業については、次のような行為が行われたときに営業所の同一性が失われるものとし、この場合には新規の許可を要する。

(1) 営業所の建物(当該営業の用に供される部分に限る。以下同じ。)の新築又は移築

(2) 営業所の建物の床面積が従前の二倍を超えることとなる増築

(3) 営業所の建物内の客の用に供する部分の改築

(注) 「新築」とは、建築物の存しない土地(既存の建築物のすべてを除去し、又は、そのすべてが災害等によって滅失した後の土地を含む。)に建築物を造ることをいう。

「移築」とは、建築物の存在する場所を移転することをいう。

「増築」とは、一の敷地内の既存の建築物の延べ面積を増加させること(別棟で造る場合を含む。)をいう。

「改築」とは、建築物の一部(当該部分の主要構造部のすべて)を除却し、又はこれらの部分が災害等によって消滅した後、これと用途、規模、構造の著しく異ならないものを造ることをいう。

「主要構造部」とは、壁、柱、床、はり、屋根又は階段をいう。ただし、間仕切り、最下階の床、屋外階段等は含まない(建築基準法第二条第五項参照)。

4 営業所の所在地を管轄する公安委員会(略)

5 許可の条件

許可時の客観的事情に照らし、許可をするに当たって条件を付する必要がある場合には、必要な条件を付して許可をすることができるほか、許可後に客観的な事情に変化があった場合において、周囲の風俗環境との調和を図ること等のために、許可後においても、随時、条件の付加又は変更ができる。

許可に条件を付し、又はこれを変更することができるのは、法令又は条例を遵守していても、具体的な事情により、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為が行われるおそれがある場合に限られ、付される条件も、これらの行為を防止するため、必要最小限度のものでなければならない。

条件が必要最小限度であるためには、次の要件を満たす必要がある。

① 条件が、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為に関するものであること。

② その条件を付したことにより、そのような行為を防止することができること。(合理的な関連性があること。)

③ 比例原則の範囲内であること。

④ 営業者が受忍すべき範囲のものであり、営業者に無用の負担をかけるものでないこと。

なお、許可時に条件を付する場合は、許可証の表面に営業の種類を記載するほか、許可証の裏面に記載するものとする。したがって、許可後に新たに条件を付し、又はこれを変更する場合は、風俗営業者から許可証の提出を求めその表面又は裏面の記載の加除訂正を行うものとする。

(1)~(2) (略)

(3) 営業所が営業制限地域に近接して存在する場合における条件

営業制限地域への風俗営業の営業所の拡張が行われることにより、法が営業制限地域については特に良好な風俗環境の保全を図っていることの趣旨が損われることのないようにするため、風俗営業の営業所が営業制限地域に近接して存在する場合(許可後において営業制限地域に近接して存在することとなった場合を含む。)においては、当該営業制限地域を特定した上で、当該営業制限地域内に営業所の拡張を行ってはならない旨の条件を付することとする。

(4) 許可後において営業所が営業制限地域内に存在することとなった場合における条件

許可をした後において風俗営業の営業所が営業制限地域内に存在することとなった場合においては、都道府県の判断により、当該営業所の拡張について必要な条件を付することとするほか、地域の実情及び個別具体的な状況に応じ、必要な条件を付するものとする(例えば、ゲームセンター等(八号営業)の許可をした後に当該ゲームセンター等の至近距離に学校ができた場合において、窓ガラスをすりガラスにする等により、当該学校から営業所の内部を見通すことをさえぎることができる設備を設けることという内容の条件を付することが考えられる。)。

6 旅館業を営む者に対する風俗営業の許可(略)

7 許可の基準(略)

8 構造及び設備の技術上の基準

(1) 施行規則第六条の表中「見通しを妨げる設備」とは、仕切り、つい立て、カーテン、背の高いいす(おおむね高さが一メートル以上のもの)等をいう。

(2)~(4) (略)

(5) 施行規則第六条の表中「善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害し、又は少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれのある写真、広告物、装飾その他の設備」とは、(2)に掲げる設備のほか、例えば、酒、たばこ又は令第四条で定める物品により遊技の結果を表示するクレーン式遊技機等の遊技設備をいう。

(6) (略)

9 風俗営業の許可に係る営業制限地域の指定(略)

10 営業所の滅失による許可の特例(略)

11 ぱちんこ屋その他政令で定める営業に係る営業所に設置される遊技機の基準(略)

12 許可申請書の記載要領

13 許可申請書の添付書類(略)

14 許可証(略)

第十二 相続について(法第七条関係)(略)

第十三 法人の合併について(法第七条の二関係)(略)

第十四 法人の分割について(法

第七条の三関係）（略）

第十五　特例風俗営業者の認定について（法第十条の二関係）（略）

第十六　風俗営業の規制について（法第九条、第十三条、第十五条、第十六条、第十八条の二、第十九条、第二十条、第二十二条、第二十三条及び第二十四条関係）

1

(1) 営業所の構造及び設備の変更

軽微な変更に当たらない変更

法第九条第一項の軽微な変更に当たらない変更のうち「営業の方法の変更に係る構造又は設備の変更」（府令第二条第四号）とは、まあじやん屋をぱちんこ屋に変更する場合、和風料理店を洋風カフェーに変更する場合等、営業の種類を変えることにより営業の方法に基本的な変更がある場合は、これに該当することとなる。したがって、許可証に記載の「営業の種類」を異にする営業方法の変更については、府令第二条第四号に該当し、公安委員会の承認を要することとなる。

(2) 軽微な変更

法第九条第三項第二号の規定による届出を要する構造又は設備の変更は、営業所の小規模の修繕又は模様替、食器棚その他の家具（作り付けのものを除く。）、飲食物の自動販売機その他これに類する設備の設置又は入れ替え、照明設備、音響設備又は防音設備の変更、遊技設備（ぱちんこ屋及び第七条に規定する営業に係る遊技機を除く。以下1において同じ。）の増設又は交替（遊技設備の区分（施行規則別記様式第二号の許可申請書その二（B）又はその二（C）の遊技設備の区分）ごとの数の変更がある場合に限る。）等である。

(3) 届出を要しない変更

次に掲げる構造又は設備の変更（(2)に該当するものを除く。）については、法第九条第三項の届出を要しない。

① 軽微な破損箇所の原状回復。

② 照明設備、音響設備等の同一の規格及び性能の範囲内で行われる設備の更新

③ 法第二条第一項第八号の営業における遊技設備のソフトのみの入れ替え及びそれに伴う操作部分の変更

④ 遊技設備の位置の変更

⑤ 営業所内の見通しを妨げない程度の軽微ないす、テーブル等の配置の変更

(4) 管理者に係る変更の届出を受けた場合における措置（略）

2 営業時間の制限

風俗営業終業後に引き続き同一の営業所を利用して飲食店営業を営むことは、時間外営業等の脱法行為を誘発するおそれがあるので、次のような措置が講じられ、営業の継続性が完全に断たれる場合に限り、飲食店営業としての継続を認めるものとする。

ア　（略）

イ　ゲームセンター等については、ゲーム機設置部分を区画して当該部分を閉鎖して立ち入れないこととすること又はゲーム機を撤去する（ゲーム機の元の電源を切り、かつゲーム機に覆いを掛ける等撤去に準じる措置を講ずることでも差し支えない。）ことによって営業すること。

3～7（略）

8 風俗営業を営む者の禁止行為

(1)～(3)（略）

(4) 法第二十二条第五号中「提供」とは、酒類を飲用に、たばこを喫煙の用に適する状態に置くことをいい、必ずしも営業者がこれを未成年者に販売したり、贈与したりする場合に限らず、未成年者が持参した酒類又はたばこにつき、燗をしたり、グラス、灰皿等の器具を使用させてその用に供する状態に置けば、「提供」に当たるものと解される。

9 遊技場営業者の禁止行為

(1)（略）

(2) 営業所ごとの会員カード等を利用して当該営業所内のコンピュータ等において当該会員が獲得した遊技球等の数量を管理する場合において、当該数量を当該会員カード等に電磁的方法その他の方法により記録することをしないものは、法第二十三条第一項第四号にいう書面には当たらない扱いとする。

(3) 遊技の結果が物品により表示される遊技の用に供するクレーン式遊技機等の遊技設備により客に遊技をさせる営業を営む者は、その営業に関し、クレーンで釣り上げる等した物品で小売価格がおおむね八百円以下のものを提供する場合については法第二十三条第二項に規定する「遊技の結果に応じて賞品を提供」することには当たらないものとして取り扱うこととする。

(4) 法第二条第一項第八号に規定する営業を営む者が、遊技の結果獲得した得点、数量等を直接又は度その他の単位に換算して電磁的方法（電子的方法、電磁的方法その他の人の知覚によって認識することができない方法をいう。）により記録した媒体を発行し、又は交付することは、法第二十三条第三項で準用される法第二十三条第一項第四号に違反する。

10 営業所の管理者

(1) 法第二十四条の規定は、風俗営業の健全化を自主的に促進するため設けたものであり、営業者の自主性を不当に侵害しないように配慮する必要がある。

(2) 法第二十四条第一項中「統括管理する者」とは、全体をまとめて管理する者という意味であり、したがって、本法の管理者には、店長、支配人等が該当する。

なお、営業者自らが当該営業所内における業務の実施を直接統括管理する場合には、営業者が自らを管理者として選任すればよく、他に管理者を選任する必要はない。

(3) 施行規則第三十条中「営業所ごとに専任」とは、その営業所に常勤して管理者の業務に従事し得る状態にあることをいう。

なお、二つの営業所が接着しており、双方の店を同時に統括管理することができ、管理者の業務を適正に行い得る場合にあっては、当該管理者を同一人とすることも可能である扱いとする。

(4) 第二十四条第三項中「代理人、使用人その他の従業者」には、風俗営業者から風俗営業の業務の一部の委任を受けた者及びその者の代理人、使用人その他の従業者を含む。

(5) 施行規則第三十一条第一号中「従業者に対する指導に関する計画」の「作成」とは、例えば、法令遵守のため何月は特に何について指導するか等の計画を作成することをいう。

(6) 法第二十四条第五項の解任の勧告は、行政処分ではなく、その効果は、営業者の自主的判断に待つものである。

(7) 施行規則第三十三条第二項中「管理者（法第十条の二第一項の認定を受けた風俗営業者の当該認定に係る営業所の管理者であって当該営業所の管理者として選任された後定期講習を受けたことがあるものを除く。）」とあるのは、認定の前後を問わず認定に係る営業所の管理者に選任されてから少なくとも一回以上は定期講習を受けたことがある者については定期講習を行わないことを意味するものであり、認定の後管理者に変更があった場合には、新たに選任された管理者につき選任後最初に行われる定期講習を受講させる必要がある。

(8) 施行規則第三十三条第二項中「特別の事情がある場合」とは、特定の種類又は特定の地域の風俗営業について、同種の違反行為が多数行われている状況、少年のたまり場になっている状況等にあり、管理者を集めて講習を行うことによりこれらの事情を解消し、風俗営業の健全化を図ることが期待できる場合、法令の重要な改正があり、管理者に周知させる必要がある場合等をいう。

(9) 管理者講習については、その受講の有無等の状況が特例風俗営業者の認定の要件の一とされている（施行規則第二十条の二）ので、その受講状況等の記録を適切に保管し、平成十六年四月一日以降においては過去十年間の受講記録が整備されているようにする必要がある。

第十七　性風俗特殊営業の届出について（法第二十七条第一項、第三十一条の二第一項、第三十一条の七第一項、第三十一条の十二第一項及び第三十一条の十七第一項関係）（略）

第十八　店舗型性風俗特殊営業の規制について（法第二十八条関係）（略）

第十九　無店舗型性風俗特殊営業の規制について（法第三十一条の三及び第三十一条の四第二項関係）（略）

第二十　映像送信型性風俗特殊営業の規制について（法第三十一条の八第一項から第四項まで関係）（略）

第二十一　店舗型電話異性紹介営業の規制について（法第三十一条の十三関係）（略）

第二十二　無店舗型電話異性紹介営業の規制について（法第三十一条の十八及び第三十一条の十九第二項関係）（略）

第二十三　深夜における飲食店営業の規制等について（法第三十二条関係）（略）

第二十四　深夜における酒類提供飲食店営業の規制について（法第三十三条関係）（略）

第二十五　接客業務受託営業に対する規制について（法第三十五条の三関係）（略）

第二十六　指示について（法第二十五条、第二十九条、第三十一条の四第一項、第三十一条の六第二項第一号、第三十一条の九第一項、第三十一条の十一第二項第一号、第三十一条の十四、第三十一条の十九第一項、第三十一条の二十一第二項第一号、第三十四条第一項並びに第三十五条の四第一項及び第四項第一号関係）（略）

第二十七　営業の停止等について（法第八条、第二十六条、第三十条、第三十一条の五、第三十一条の六第二項第二号、第三十一条の十五、第三十一条の二十、第三十一条の二十一第二項第二号、第三十四条第二項、第三十五条、第三十五条の二、第三十五条の四第二項及び第四項第二号並びに第四十一条の二関係）（略）

第二十八　年少者の利用防止のための命令について（法第三十一条の十及び第三十一条の十一第二項第二号関係）（略）

第二十九　自動公衆送信装置設置者の努力義務について（法第三十一条の八第五項並びに第三十一条の九第二項及び第三項関係）（略）

第三十　従業者名簿について（法第三十六条関係）（略）

第三十一　報告及び立入りについて（法第三十七条関係）（略）

第三十二　少年指導委員について（法第三十八条関係）（略）

第三十三　都道府県風俗環境浄化協会について（法第三十九条関係）（略）

第三十四　風俗営業者の団体について（法第四十四条関係）（略）

附則

1 この基準は、平成十四年四月一日から実施する。ただし、店舗型電話異性紹介営業及び無店舗型電話異性紹介営業に関する部分以外の部分については、平成十四年二月一日から実施する。

Prize Forum
プライズフォーラム

桜三月 菖蒲は五月
三月平目犬も食わぬ

―また欲しい景品があるの。この間のシリーズ物で新しいのが出ているの。

―それはメーカーさんも大変だね。次々新しいものを出さなきゃいけないから、毎月次の景品を考えるだけでも頭が痛いだろうな。

―そりゃそうよ。それなのにせっかく作った景品をコピーされたらとっても情けないと思うわ。

―ほんとだね。クレーンの景品を見ていると、作っている人って偉いなあって思うよ。どこからこんなアイデアが出てくるのか不思議に思うことがよくあるよ。

―そうね。おまけにけっこう私達が欲しいと思うような景品も多いし、感心してしまうわ。

―シリーズ物といってもありきたりじゃないしね。キャラクター品やブランド品はそのメーカーのイメージを壊さないようにしないといけないしね。メーカーさんの苦労がわかるよ。

―ええ、作った人は自分のイメージってあるから、そこからは離れて欲しくないでしょうね。大体コピー品というのは作った人に見せてオーケーをもらう訳じゃないから、どうしてもイメージからかけ離れていくんだわ。

―まともなお店だとコピー品なんか景品にしないし、僕達もお店を見る目を持たないとコピー品掴まされて悔しい思いをすることになるよ。

―だいぶ分かってきたじゃない。じゃあ、今日も頑張って景品を取りましょう。

―あのね、景品を取るのは僕だよ。君は下手じゃないか。

―私は取れなくてもゲームを楽しんでいるからいいのよ。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ユーロディズニー社

第2パークをオープン

「ウォルトディズニー・スタジオ」

フランスのディズニーランド・パリの隣に三月十六日、第二パーク「ウォルトディズニー・スタジオ」が完成、オープンした。これに伴い二つのテーマパークと周辺のオフィシャルホテルなどを含め「ディズニーランド・リゾート・パリ」と総称することになった。

欧州初のアメリカ型テーマパーク「ディズニーランド・パリ」が出来たのは九二年四月で、今年でちょうど十周年を迎えることから第二パークの建設が進んでいた。パリ郊外のマルヌ・ラバレにあるこのテーマパークにこれまで年間千二百万人以上が訪れてきたが、第二パーク開園により四－五百万人増えると見込まれている。

経営するユーロディズニー社（ジャイ・ラジーロ会長兼CEO）の主な株主は、米国ウォルトディズニー社（三九・一%）、アラブのアルワリード王子（一七・三%）、そして一般株主（計四三・六%）となっている。同社の経営は順調で、第二パーク建設のため六億千万ユーロ（五億四千万ドル）を投資した。

WALT DISNEY STUDIOS

「ウォルトディズニー・スタジオ」は映画をテーマにしたテーマパークだが、米国フロリダ州オーランドにあるディズニーワールド内の「MGMスタジオ」と共通するものがあるものの、ハリウッドの映画よりも欧州の映画に基づく点でかなり趣きを異にする。

この第二パークは四つのテーマゾーンに分けられており、①入った所にある「フロントライン」でまず映画の世界に浸り、②次に「アニメーションコードヤード」で、ディズニーアニメに親しむ、③スタントショーや特殊撮影は「プロダクションコートヤード」で見て、④「バックロット」ではトラムカーに乗って、地震や洪水、火災なども体験する。これらの中には「ロックンロール・コースター」などの遊園施設も設けられている。

ヨーロッパ風の演出とは例えば、カトリーヌ・ドヌーブ主演のミュージカル映画「シェルブールの雨傘」と同じ名前のレストランを出ると、人工雨が降ってくるというもの。また「スリーピングビューティ」（眠れる森の美女）を作ったフランスの作家、シャルル・ペローを思い出させるような仕掛けなど。

言語の上でも、シンデレラ嬢はフランス語で答え、ピノキオはイタリア語で叫ぶ。これら全体の演出を通じて、ディズニーの遊びの世界は欧州の文化、芸術と深いつながりを持つことを伝える。

一日パスポートは大人三十二ドル、子ども二十六ドルほど。

欧州では映画をテーマにするテーマパークとしては先に、ドイツに「ワーナーブラザーズ・ムービーワールド」があり、四月六日にはスペインにも「ムービーワールド」がオープンする予定だ。しかし「ムービーワールド」は欧州でのテーマパーク人気を高める上では役立つかも知れないが、実力のある「ウォルトディズニー・スタジオ」のほうが圧倒するのは明らかだとされている。

ギリシャ市場閉鎖

判断ミスが原因

チェコ「アミュポート」分析

ギリシャ政府がゲーム場など一般客が入れる場所でのあらゆるゲーム機使用を禁止したことについて、チェコの業界サイト「アミュポート」は、ギリシャ国会の委員会が間違った判断をしたためと断じている。

それによると、プレイヤーのスキルと遊技の偶然性のどちらに重点が置かれているかを見て、スキルのゲーム機とゲーミングのゲーム機を区別するはずの委員会が、ゲーミング機であるAWP機はリール回転スピードを落せばスキルのゲーム機になるとの誤った判断をしたためだと言う。

問題の発端はゲーム場やバーなどでスロットマシンなど違法なゲーミング機が設置され、現金をペイアウトし、警察に摘発されるという事件が相次いだことによる。このため対策を審議するはずの委員会議長までもがスロットマシンで賭博をしているところを撮影され、テレビで放映されるというスキャンダルに発展していった。

ギリシャでは、会員制のわずかなカジノを除いて、もともとゲーミング機の設置営業を禁止しているのだが、英国やスペイン、ドイツなどで一定の制限付きで認められているAWP機が流入してきているのに十分対応できていなかった。AWP機を認めている国では、スロットマシンと本質的に同じであるAWP機はゲーミングのゲーム機だとして扱っている。

しかしギリシャでは、AWP機のリール回転スピードを落せばスキルのゲーム機と見なすことができるとしたのだ、と「アミュポート」は伝える。リール回転スピードを落すか高めるかを基準にすると、もはや区別はできなくなり、このため委員会はあらゆるTVゲーム機、エレメカゲーム機を見境なしに全面禁止することにし、政府は二月二十一日にそれを施行したことになる。

カウンタートップ（卓上式）のTVクイズゲーム機「フォトプレイ」のメーカーである、オーストリアのフォンワールド社も、ギリシャ政府によるゲーム禁止に強く抗議している。同社は「フォトプレイ」をヒットさせ、欧州だけでなく、中近東、アフリカ、南米など世界各国に輸出している。ギリシャには七千台以上出荷し、ギリシャの約百五十万人に楽しんで貰っているが、その機会がすべて奪われることに不満を募らせ、「フォトプレイ」が決してゲーミング機でないと主張している。

台湾のメーカーが

家庭用転換基板

「PS2」「DC」を業務用に

台湾の虹寧電子（フンニン・エレクトロニクス、本社台北）から発売されているCDコンバーター基板「GMT01」は、家庭用「PS2」や「DC」を業務用として使用する際に使われるのを目的とした基板である。台湾で発行されている英文の業界誌「ゲームタイムインターナショナル」（GTI）にその広告が掲載されている。

広告によると、「GMT01」を接続して業務用キャビネットで使用すると、「インサートコイン」、「クレジット」が画面に表示されるほか、「コンティニュー」も出すことができる。二人目のプレイヤーがゲーム中にスタートボタンを押すことで参加できるなどほとんど業務用仕様に転換できる。

映像出力はAV端子またはS端子によるが、NTSCまたはPALのビデオ端子で使用する。コネクターはJAMMA規格を採用しているという。当然ながらPS、PS2、DCのゲームソフトが使用できる。

International Trade Show

TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 22-24
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 18-21
Exime '02 (Mexico City, Mexico)	Jul. 24-25
Dalian Int'l Game Show (Dalian, China)	Jul. 31-Aug.3
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Global Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Sep. 20-22
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 25-27
World Gaming Congress Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 22-24
IAAPA 2002 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 20-23
EELEX 2002 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2003	
ATEI, ICE, VAS'03 (London, UK)	Jan. 21-23
ASI 2003 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 26-28

ゲーム開発を

韓国政府が支援

大学でも開発者育成

韓国政府はTVゲーム開発者育成のため、年間数百億ウォン程度の投資を続けていることが分かった。これは家庭用、PC用、業務用を問わずゲーム創作、デザイン、プログラム、グラフィック、サウンド作成などTVゲーム開発に必要な技術を二年間で習得させるというもので、習得した者には政府から資格証が交付されるという。

ここ数年PC房などでTVゲーム市場は急速に拡大しており、登録されている企業だけで千六百社あり、一万五千人がそこで働いている。そのため開発者が毎年三千五百人以上必要になることから、ゲーム開発者育成が大きな課題になった。

このため九三年にはゲーム開発者育成の専門学校が二校発足。九八年には有名ないくつかの国立大学でもゲーム開発者育成コースを新設した。そして〇一年末にはこれらのコースは三十に増加し、〇二年には四十以上になると予想されている。

こうした育成コースの卒業者の七〇%は、始めは実に困難だが自分で会社を設立するという。残り三〇%は大手の開発メーカーに就職する。いずれを選んでも、もしヒット作をものにすることができれば六億ウォン（約五十万ドル）の年収も夢ではない、という大きな期待がある。

勉学に必要な費用の半分は政府が補助するので、ゲーム開発者育成コースに進む者は多いという。

韓国ではゲームソフトやゲーム機を開発する中小メーカーに対して、集合事務所まで政府が提供しており、産業振興への姿勢は極めて具体的に示されている。

サービスゲームズ社創業から

セガ社50年に

戦後日本のAM業界を育てた先駆者たち

サービスゲームズ社は港区の水交社ビル（後にマソニックビル）で創業、1960年4月品川区五反田に移転した。写真は水交社ビル時代のものと思われる

業務用AM機の世界的メーカーであり、かつ有数のオペレーター会社となっているセガ社が創業以来五十年になることから、創業者のひとりであるマーティ・ブロムリー氏の娘、ローラン・ブロムリーさん（米国ブロムリー社の社長）が当時の写真を公開した。いずれも父、マーティ・ブロムリー氏が所蔵していたものであり、そのいくつかについて説明できるが、詳しいデータは覚えていないという。

ローラン・ブロムリーさんは父の話として、そもそも一九四〇年、ちょうど太平洋戦争の始まる一年前、ホノルルでマーティ氏とその父、アービング氏、そしてアービング氏の友だちのジェームズ・ハムパート氏の三人が起こしたのがサービスゲームスの始まりだった、と言う。同社は米軍が持つスロットマシンの保守サービスを業務としていた。これは終戦後も続けられ、米軍が進駐した日本ほか各地で展開した。やがて米軍は撤退することになり、日本ではこれらの機械を払い下げられることになった。

そこでマーティ・ブロムリー氏と、その仲間であるジェームズ・スチュアート氏、レイモンド・レメアー氏の三人でサービスゲームズ・オブ・ジャパンを一九五二年五月に発足させた。同社は五七年一月に法人となり、五四年四月設立のローゼン・エンタープライゼスと六五年七月に合併。サービスゲームズの欧文の最初の二文字ずつをとって『セガ・エンタープライゼス』となった（二〇〇〇年十一月、単にセガと改称した）。従って今年は日本のセガ社がサービスゲームズ時代から数えて創業五十年を迎えることになる。

しかし、セガ社の記録によると、法人になる前のサービスゲームズ社は一九五一年四月にスタートしたとなっており、ブロムリー氏の記憶よりも一年以上早い。これらを確認する記録は今のところ見当らないが、セガ社が、サービスゲームズ社創業以来、少なくとも五十年以上経っていることに間違いはない。

上の写真はサービスゲームズ社時代の日本人営業スタッフと、スチュアート氏。ジュークボックスの営業にこうした乗用車を使っていたことを示す貴重な写真である（日本人スタッフの名前は分からない）。

右の写真は六五年七月の合併後できたセガ社の重役メンバーを撮ったもので、スチュアート氏を中心にして左右に日本人と外国人の重役が顔を揃えている。

下の写真は二枚とも時期と場所が示されていないが、いずれもマーティ・ブロムリー氏が所蔵してきたもの。下の右側の写真ではセガ社の外国人重役を見受けることができる。下の左側の写真はたぶん米国MOA展示会の際のもので、シカゴコイン社のサム・スターン氏とともにブロムリー氏が写っている。なおブロムリー氏は七〇－八〇年代スペインのセガSAを経営、電子式フリッパー製造を手がけた。

スチュアート氏、レメアー氏らは結局、セガ社から去った。デビッド・ローゼン氏は日本で、証明写真ブースを展開、さらにボウリング場を経営した後、メーカーとして発展させるため合併後のセガ社社長に長くとどまった。セガ社の歴史はとても長いものになる。

上の写真は（左から）広原昇氏、越智止才之助氏、加納順氏、1人不明、マサコ・ローゼンさん、ディック・スチュアート氏、デビッド・ローゼン氏、レイモンド・レメアー氏、スコット・ドッテラ氏、ジョージ・メガヘイ氏。セガ社重役会で

写真は（左から）マーティ・ブロムリー氏、シカゴコイン社のサム・スターン氏、ディック・スチュアート氏。米国MOA展の際の写真と思われる

上の写真は時期、場所とも示されていないが、スチュアート氏、デビッド・ローゼン夫妻、レメアー氏、メガヘイ氏、ドッテラ氏らの姿が見える

AM業界の古い資料・写真をお持の方はご一報下さい

話題のマシン

リアルな「熱チュー！プロ野球2002」

実戦感覚で攻防

ナムコから「スマッシュコート・プロ」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CG野球ゲーム「熱チュー！プロ野球2002」とCGテニスゲーム「スマッシュコート・プロトーナメント」が、いずれも三月下旬発売となった。

「熱チュー！プロ野球2002」は、㈳日本野球機構による許諾とフジテレビの全面協力を得て開発したもので、同局の今年のプロ野球中継番組と同じタイトルを使用。ゲーム中の実況音声も同局の三宅正治アナウンサーが担当し、テレビ中継と同じ視点のカメラワークで試合が進行する。

熱チュー！プロ野球2002

十二球団とセ・パ両リーグ代表、独自の強打者揃いの計十五チームを用意。各選手の詳細なデータを採用し、同じ球種でも投手によって異なり、各打者の得手、不得手のコースや打撃傾向など細かく反映させている。

八方向レバーと三つのボタンを操作。各打者に得意、苦手のコース、打球方向の傾向が表示される。投手はこれを見て配球を考え、三つのボタンで上下に動くゲージを止めることで球威とコントロールが決められる。打者はボールにカーソルを合わせ、ボタンで打つ。

ゲームは試合のスコアのほか、好プレーやセオリー通りの攻め方などが採点され加算されるポイント制も導入。またオペレーターが、地元チームや地元出身選手を絶好調にする設定もできる。二人用には対戦プレイと途中参加モードがある。「システム246」基板でOP価格二十四万八千円。

スマッシュコート・プロトーナメント

「スマッシュコート・プロトーナメント」は、世界の四つのプロテニス大会に挑戦するもので、男女各四人、計八人の実在選手を採用しそれぞれ得意なショットが異なる。八方向レバーと二つのボタンを操作。ボタンでトップスピンとスライスを使い分け、二つ同時押しとレバーとの組み合わせでロブ、ドロップを駆使する。ショットと同時にレバーを入れると、ボールの方向が変わる。打つタイミングが合うと威力が増す。スマッシュチャンスになると、表示されるエリアに素早く入ってショットする。

各大会で五回戦を行なうプロトーナメントモードは、勝利するたびにポイントが加算され、新しいユニフォームなどを入手できる。初心者用チャレンジモードは課題をクリアしていく。各試合は三ゲーム制で二ゲーム先取しないとゲーム終了。

「システム246」基板でOP価格二十六万八千円。

バンプレストの新シリーズ

動くキャラ配し

第1弾「ルフィの大航海!!」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、プライズゲーム機「ルフィの大航海!!」が四月下旬発売となる。

これは「ミニカーニバルシリーズ」第一弾でテレビアニメ「ワンピース」のキャラを使用したもの。プレイフィールドの中央にルフィの乗ったゴーイングメリー号が左右に動いており、手前に数字を表示したゲートがある。

レバーを引いてボールを打ち出し、ゲートを通過すると表示数が得点となり、その分だけ奥の盤面でランプが進む。ゴーイングメリー号を通過すると得点が二倍。一定ボール数を打ち出し、ランプがゴールに到達すれば景品カプセル（五十二または七十五ミリ対応）が払い出される。OP価格二十九万八千円。

ルフィの大航海!!

「ギターフリークス7」

新ステージ追加

コナミ「ドラムマニア6」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽ゲーム「ギターフリークス・セブンスミックス」と「ドラムマニア・セブンスミックス」がいずれも二月下旬発売となった。

「ギターフリークス・セブンスミックス」は二人用ギター演奏シミュレーションゲームで、オリジナル曲と使用ライセンスを得たヒット曲を多数追加したもの。

ギターフリークス　7th Mix

また前作で採用されたノンストップモードに、インターネットランキング対応のオフィシャルコースを設けた。ボーナストラックモードにも、エクストラ／アンコールステージが追加されるなど、選択肢の幅を広げ内容を充実させた。

改造キット価格十九万八千円。

「ドラムマニア・セブンスミックス」は一人用ドラムシミュレーションゲームで、邦楽と洋楽の人気曲、オリジナル曲など新しく三十曲以上を追加しバージョンアップしたもの。

同機もオフィシャルコースをノンストップモードに、エクストラ／アンコールステージをボーナストラックモードにそれぞれ追加した。

「ギターフリークス」と「キーボードマニア」を同機に接続し、特定の曲で三つの楽器によるマルチセッションプレイができるシステムを同機に内蔵している。

改造キット販売で価格二十四万八千円。

ドラムマニア　6th Mix

話題のマシン

ケイブのTVシューティング

最終兵器を搭載

AMIから「怒首領蜂・大往生」

㈱ケイブ（本社東京、高野健一社長）開発によるTVシューティングゲーム「怒首領蜂・大往生」が、㈲アミューズメント・マーケッティング・インターナショナル（AMI、本社東京、徳田恭敏社長）から四月十日発売となる。

これはシリーズ最新作で四作目となるが、ケイブでは「このシリーズはこれで一区切りとし、いったん終了させるという意味で『大往生』とした」としている。

前作を基本的に跳襲しながら新しい攻防システムを追加し、攻撃や破壊シーンの演出がさらに派手になった。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

自機は攻撃が前方集中型と拡散型の二つのタイプから選択。ショットとレーザー、その両方をそれぞれ強化することもできるが、ミスすればパワーダウンするなどのリスクが設定されている。

また最終兵器ともなるハイパーシステムを追加。これはゲージを一杯にした後アイテムを取ると自機の後ろにセットされ、ボタンを押すと敵弾を消した上で発動するもの。ただしそのリスクも大きい。このほかボタンを押し続けてのフルオート連射、コンボ攻撃などがある。基板販売でOP価格十七万八千円。

怒首領蜂・大往生

キーボード入力で検定結果も表示

文字消し敵倒す

セガ社「ルパン三世・ザ・タイピング」

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、キーボード練習ゲーム機「ルパン三世・ザ・タイピング」が四月下旬発売となる。

これは出現する敵に表示された文字をキーボードで素早く入力しながら敵を倒していくゲーム。同名テレビアニメの映像や声優の音声、音楽などを採用。

計十ステージ構成で、ステージにより入力文字が短文または長文中心、あるいは入力の正確さを判定するなど内容が異なり、場面によってはクイズ形式や一部の文字を推測して入力するなど変化に富んでいる。

正確に入力すると文字が消えるとともに敵が倒れる。敵が迫ってくる前に倒さないとプレイヤーが攻撃され、ライフゲージが減少、敵を倒すと回復。ゲージがなくなるとゲーム終了。なお複数の敵が出現した時、敵に表示された最初の文字を入力するとその敵に照準が合う。

ゲーム終了後、キーボード入力の検定結果が等級で示されるとともに、入力文字の総数、ミスの数、正確度（パーセント）、総合評価のスコアなどが表示される。二人同時協力プレイも可能。

「ナオミ」基板使用。改造基板OP価格十八万五千円、キーボードキット二万三千円。

ルパン三世・ザ・タイピング

1人乗りバッテリーカー

サンリオキャラ

日邦「コロコロクリリン」

日邦産業㈱（AM事業部愛知県岩倉市、大塚真治社長）から、〝一人乗りキャラクターシリーズ〟のバッテリーカー「コロコロクリリン」が三月下旬発売となった。

サンリオキャラをデザインした一人乗り。メロディー付き。作動時間は六十－二百七十秒の間で三十秒単位で切り替え可能。スピードもボリュームスイッチで変更できる。キャラクターカード払い出し機構付き。OP価格五十二万円。

コロコロクリリン

小型メダルプッシャー

動くネコを設置

カトウ「キャットバーガー」

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤栄子社長）から、メダルプッシャーゲーム機「キャットバーガー」が四月下旬発売となる。

これは小型プッシャー機の同社共通キャビネット「K-MG2001B」シリーズ三作目となるもの。ネコを店員としたハンバーガーショップをモチーフに、トレイを持ってコミカルに動くネコが設置されている。

フィールドにある三つのホールにメダルが入ると盤面のLEDスロットが回転、三つの数字が揃うとフィールドにメダルが落とされる。7が揃えば多数のメダルが落とされ、さらにJが揃うとジャックポットモードに入り、大量のメダルが落下するチャンスとなる。

OP価格で三十九万八千円。

キャットバーガー

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター 4（セガ社 Naomi 2）	Virtua Fighter 4 (Sega)	7.33
2	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオンDX（カプコン／バンプレスト Naomi）	Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	6.16
3	3	パワースマッシュ 2（セガ社 Naomi）	Virtua Tennis 2 (Sega)	6.00
4	4	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン（カプコン／バンプレスト Naomi）	Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	5.71
5	6	バーチャストライカー 3（セガ社 Naomi）	Virtua Striker 3 (Sega)	5.45
6	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス／サンAM ネオジオ）	The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	5.30
7	12	対戦ホットギミック 3（彩京）	Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.14
8	7	カプコン VS SNK 2（カプコン Naomi）	Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	5.09
9	11	ことばのパズルもじぴったん（ナムコ）	Word Puzzle* (Namco)	4.93
10	8	上海・三国牌闘儀（サン電子／童／タイトーGネット）	Shanghai Sangokuhaitogi (Sun/Warashi)	4.83
11	9	鉄拳 4（ナムコ）	Tekken 4 (Namco)	4.80
12	10	ハイパービシバシチャンプ（コナミ）	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.71
13	17	テトリス（セガ社）	Tetris (Sega)	4.64
14	47	ダービークイズ マイドリームホース（ナムコ）	Quiz My Dream Horse* (Namco)	4.57
15	19	すくすく犬福（ビデオシステム）	Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.50
16	16	上海・昇龍再臨（タイトーGネット）	Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.29
17	18	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン）	Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.26
18	26	対戦ホットギミック フォーエバー（彩京）	Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.18
19	13	上海 Ⅲ（サン電子／タイトー）	Shanghai Ⅲ (Sun)	4.14
20	27	ホットギミックインテグラル（彩京）	Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.13
21	24	スーパーワールドスタジアム 2001（ナムコ）	Super World Stadium 2001 (Namco)	4.08
22	31	続おてなみ拝見（サクセス／タイトーGネット）	Otenami-Haiken 2* (Taito)	4.05
23	20	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン）	Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.00
24	29	ミスタードリラー グレート（ナムコ）	Mr. Driller Great (Namco)	3.82
25	21	斑鳩（トレジャー／セガ社 Naomi）	Ikaruga (Toreasure/Sega)	3.67

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

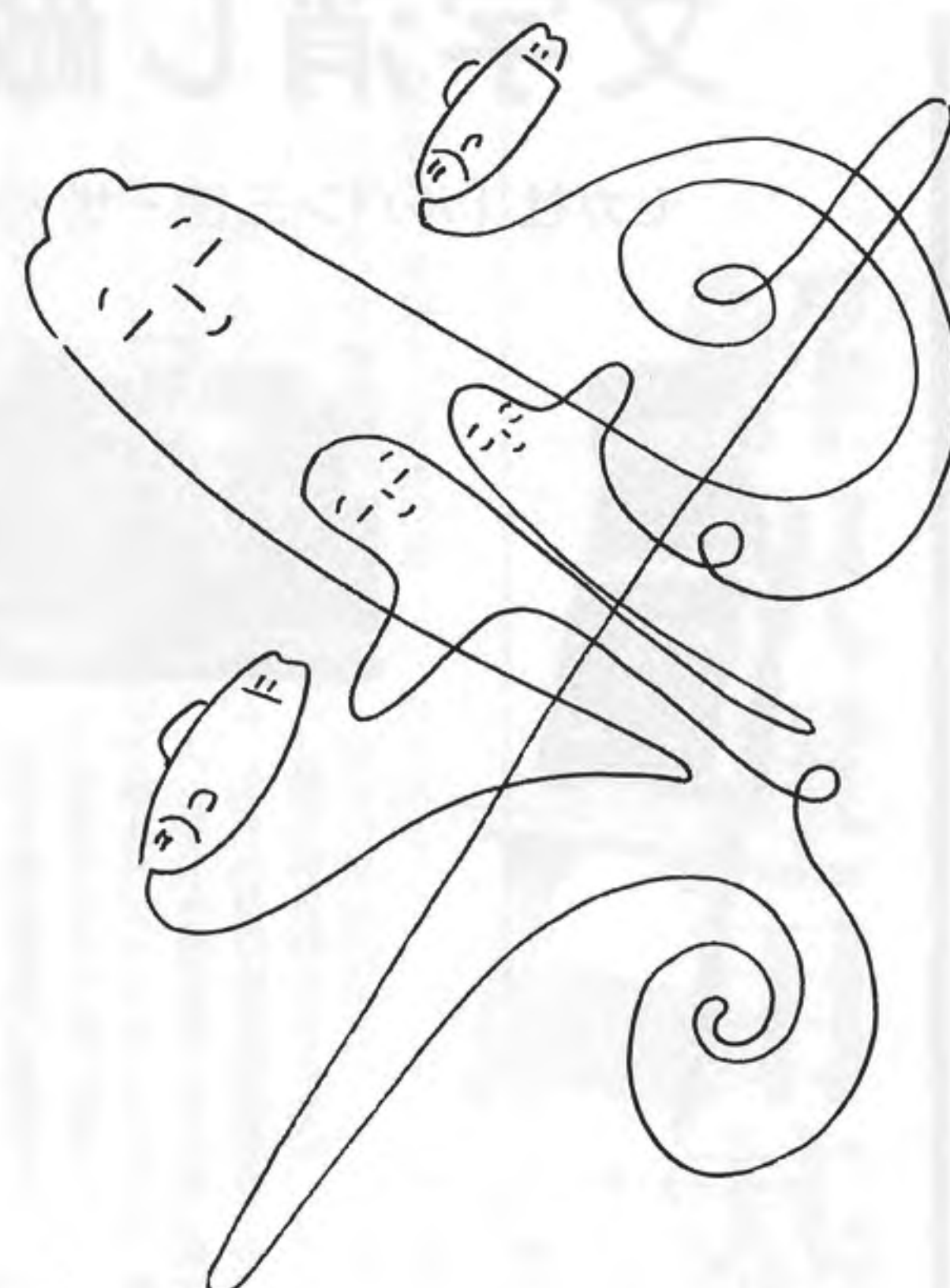
■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	頭文字Dアーケードステージ（セガ社）	Initial D (Sega)	8.44
2	1	太鼓の達人 2（ナムコ）	Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.41
3	5	ダービーオーナーズクラブ Ⅱ（セガ社）	Derby Owners Club Ⅱ (Sega)	6.78
4	4	ルパン三世・ザ・シューティング（セガ社）	Lupin Ⅲ - The Shooting (Sega)	6.75
5	2	湾岸ミッドナイト（ナムコ）	Wangan Midnight (Namco)	6.46
6	6	ポップンミュージック 7（コナミ）	Pop'n Music 7 (Konami)	6.36
7	7	スリルドライブ 2（2P／SD／DX）(コナミ)	Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.10
8	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）(セガ社)	The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.90
9	11	タイムクライシス 2（SD／DX／S）(ナムコ)	Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.80
10	9	ザ・警察官 2（コナミ）	Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)	5.70
11	10	犬のおさんぽ（セガ社）	Walk The Dog (Sega)	5.33
12	14	バトルギア 2（タイトー）	Battle Gear 2 (Taito)	5.15
13	13	剣（コナミ）	Brade of Oner [Tsurugi] (Konami)	5.14
14	17	ラ・キーボードゥ（セガ社）	La Keyboard (Sega)	4.68
15	18	ヴァンパイアナイト（SD／DX）(ナムコ)	Vampire Night (SD/DX) (Namco)	4.64
16	27	コンフィデンシャルミッション（SD／DX）(セガ社)	Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	4.43
17	20	シャカっとタンバリン！（セガ社）	Syakatto-Tambourine (Sega)	4.41
18	22	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社）	The Typing of The Dead (Sega)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	衝撃美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社）	Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.50
2	4	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社）	Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.36
3	3	美肌惑星（日立ソフトウェアエンジニアリング／ナムコ）	Bihada Wakusei (Hitachi Software Engineering/Namco)	9.30
4	2	やまとなでしこ（アトラス）	Yamatonadeshiko (Atlus)	8.82
5	5	らくパラショット（オムロン）	Rakupara Shot (Omron)	8.73
6	8	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳）	Angel Stage (Tatumi)	7.58
7	9	チルティショット（オムロン）	Teilty Shot (Omron)	7.28

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.389

有田佐市

Ludus Tonalis 〈35〉

グレゴリオ聖歌について吉田秀和〈LP三百選〉では

――グレゴリオ聖歌は、キリスト教、ローマ・カトリックの典礼の音楽であり、六世紀の初め法王であったグレゴリオ一世が、当時諸地方の教会で行なわれていた音楽を収集、編纂したという伝説によって、その名のある聖歌の集大成である。キリスト教は、初めから、礼拝に音楽を重要視していた。そうして「ほかの造形芸術でも同じころの異教の要素をそのままとりいれたように、キリスト教以前の伝統をかなり無頓着にうけいれてしまった」（アインシュタイン『音楽史』）――

ごく大雑把ないい方になってしまうが、東洋音楽と西洋音楽という区分の仕方がある。

そういうことについては小泉文夫がフィールドワークを重ねて、世界各地の音楽の源流を遡るようにして、ヘーゲルが歴史哲学で記述していたことを地で行くような仕事を重ねていたが早逝してしまった。とおもっているところへ、おもいがけないところから、明快な解答を与えてくれる人が出てきた。

野坂昭如が虚実綯い交ぜの名著『妄想老人日記』の中で著書を読んだら面白くてたまらず、タレントを追っかける田舎の少女のような心境で連絡をとり、実際に会って話をきいてみたらあまりにもスケールが大きい構想をもっている人で、自分とは格が違い過ぎて、もう会うことは出来ないと告白していた人、石川九楊がその人である。

――東アジアの漢字文化圏では、言葉の重要な部分を文字が担っている。書は、東アジアの文化の根底にあるものだ。

一方、アルファベットをつづる西欧の言葉は、話し言葉を書き写すという音声中心主義ですから、声の延長の音楽が文化の中心になります。

例えば、同じ絵画でも日本画と西洋画では表現の根拠が違う。西洋の画家は鳥や花を描く日本画を全く理解できないのです。日本画が書字の延長の線で描かれるのに対し、西欧の絵画は音階的な色彩表現だという違いがあるからです。そういう東の文明、西の文明の違いを直視し、文明の差を理解することによって両方のよいところを交換することができる――

確かにキリスト教はグレゴリオ聖歌という大きな音楽の支柱によって、ささえ続けられてきたといえる。

だが東洋の儒学、（仏教には声明もあるが、グレゴリオ聖歌に比してあまりにも稚拙だ）孔子の教えの核をなしていたのは礼と楽である。しかしグレゴリオ聖歌が一応今に連綿として続いて歌われている、また、グレゴリオ聖歌から、それを源流として一方では現代の西洋音楽へと変化を遂げてきているのに対して、孔子の当時においては、すべてを充たしていたのに違いない楽（音楽）は空しくもいつの時代にか霧散してしまい、残るのは文字による礼の方だけである。やはり東の世界では書のほうが音よりもつよかったのだろうか。

グレゴリオ聖歌に話をもどして、一応グレゴリオ一世が六世紀に編纂したことにはなっているのだが、今の研究では、純粋なグレゴリオ聖歌を求めることは、ちょうどあの『千夜一夜物語』の純粋な「原本」を捜し求めるように、そもそも不可能であると瀬高道助が述べているが、これは瀬高氏だけの言ではなくて衆目が一致するところである。

グレゴリオ聖歌を実際に唱ってきたのは、教会に参集する一般のキリスト教信仰者ではなくて、グレゴリオ聖歌を唱うことを職業としている僧侶たち、当時も今も（そういう）プロの歌い手たちによって歌い続けられてきている。大概の本では、特に西洋の人にとっては常識なので全然このことに触れられていない場合が多いが、アマチュアではなくてプロが歌う歌であるということはグレゴリオ聖歌を知る上で非常に大事な要点であると、私たち東洋人にはおもわれる。

キリスト教を信仰して幼少の頃からずっと常時教会の行事に参加している人たちにとっては、グレゴリオ聖歌はごくあたりまえの歌であるのだが、そうではない私にとっては、膨大な数の種類に及ぶこの歌はなかなかに理解できない音楽である。

日本の音楽書の中ではすぐれた名著のひとつ、柴田南雄著『わが音楽わが人生』をみていたら、柴田南雄は第二次大戦の敗戦が色濃くなってきて、アメリカの空襲によってすべてを失い、なすべきことが出来なかった当時、都内のカトリック教会に通って、その教会の僧侶たちが歌うグレゴリオ聖歌を、教会の典礼に参加して聴き続けている。

一年間は教会に通い続けなければ、典礼で歌われるすべてのグレゴリオ聖歌を知ることは出来ない。ただ問題は一度聴いただけで分るほど、グレゴリオ聖歌は底が浅いものではない。

この著書の中で柴田南雄は戦後かなり経って、徐々にバッハ以前の音楽が聴けるようになり、これは自分が知っていた音楽の世界以上に広大な音楽の世界であり、自分にとっては全く未知であった新しい世界を知らされることになったと述べているが、私にとってもその通りであった。

そういう世界が朧げながらも自分の中で体系づけられてゆくようになると、自分が今迄所有していたLPの中にも、落穂拾いをするように、バッハ以前の作品を見つけ出すようにはなるのだが、ただそれらのLPを購入して聴いていた頃には、ぽつぽつと点のような状態にそれらの作品は置かれていて、それらの作品を繋ぐ線は存在せず、純粋に個々に孤立している作品としてしか、そういう音楽を知る術はなかった。

バッハ以前、グレゴリオ聖歌以降の、柴田南雄氏がいう未知の新しい世界の音楽の間に、自分なりにそれぞれの繋りの糸を引けるようになってきたのは精々この十年ぐらいの話になる。

〈LP三百選〉にはお世話になってきたけれど、バッハ以前の音楽については、殆んど具体的に役にたつ音盤をあげてはいない。

Aruze Wins Patent Lawsuit Against Sammy

In the lawsuit between the two major slot machine manufacturers, Aruze and Sammy, concerning the patent on the pachi-slot machine "Challenge Time" (CT) function, the Tokyo District Court announced its decision on March 19. The court totally accepted the claims of Aruze Corp., Tokyo and ordered Sammy Corp., Tokyo, to pay about ¥7,416 million in damages. Similarly the Tokyo District Court also ordered NET Co., Ltd., Osaka, to pay ¥988 million in damages in the lawsuit brought by Aruze against NET.

The "CT" patent covers the jackpot function of pachi-slot machines. Although pachi-slot machines incorporating this "CT" function have been shipped by manufacturers since 1998, the market for such machines has diminished greatly since then. According to Sammy, the technology was developed as a result of a group of manufacturers pooling their respective technologies. Aruze filed a patent application in 1988 and obtained the patent in July 1994.

Pachinko machine patents owned by the various manufacturers are held commonly by a patent management company which was established jointly by the manufacturers, and pachi-slot machine patents were also placed under the common control of one patent management company in 1993. Although Aruze had joined it, it changed its policy to individual licensing from 1997. As a result, it brought a lawsuit against Sammy in October 1999 on the grounds of patent infringement.

The court denied Sammy's assertion that Aruze's "CT" patent was invalid and found that this patent had been infringed by Sammy. It was judged that Sammy was not licensed to use this technology, since there is no proof that Aruze entrusted this patent to the patent management company. Compensation for damages was concluded to be ¥7,416 million vs Aruze's claim ¥10,066 million. This amount is Japan's highest as far as compensation for damages is concerned.

Commenting on the decision, Aruze simply announced that it "won the case." Sammy brought an intermediate appeal, commenting that "We have brought a lawsuit to assert that this patent is invalid and are confident about the result of this. We'll make it clear at the intermediate appeal hearing that there is no patent infringement."

Capcom Starts "Catan" Biz

Capcom Co., Ltd. announced on March 6 that it will commence the "brain sport" business centering around the board game "Catan". "Catan" is a board game marketed by Kosmos Verlag, Stuttgart, Germany. Its cumulative sales have reached 6 million sets. Capcom will start selling the game under license in Japan from April this year.

Capcom also intends to ship home videos "Catan" for Play Station 2 and Windows within this year. It will develop the PS2 and Windows versions simultaneously using the middleware "Render Ware Graphics" from Criterion Software.

Board Game "Catan"

Adores Closes "Rongo Rongo"

Adores Inc., Tokyo, announced that it will close down all operations of its large-scale horse racing game "Rongo Rongo" which has been a star game in medal game parlors. Launched nine years ago, the game has steadily become outmoded as the level of other horse racing games has risen.

The first "Rongo Rongo" opened in October 1993 in Shibuya, followed by Ginza in April 1995 and Osaka in May 1996. The machine allowed up to 63–126 players to bet tokens on the same horse race and its large size meant that it required an entire building.

"Rongo Rongo Shibuya" closed in June 2000, followed by Osaka in February 2002 and Ginza in March 2002.

After Sigma was bought out by Aruze in February 2002 and became its subsidiary, Adores was formed as a result of the merger of Aruze's three subsidiaies, Sigma, Technical Management and Kan Design in October 2000.

Aruze Revises Forecast Down

Aruze Corp. revised its forecast of fiscal year results on March 20. The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥107,500 million and net income is ¥7,600 million. Aruze previously forecast ¥142,000 million in revenue and ¥16,100 million in net income on November 9, 2001.

According to Aruze, it is due to the sizable drop in sales of pachi-slot machines which are its main product. However, the results will recover from April onward due to the monthly introduction of new products, Aruze explains.

Harano Presents Atlus 2M Shares

Atlus Co., Ltd., Tokyo, announced on March 14 that 2 out of 4 million Atlus shares owned by Naoya Harano, founder and chairman, were to be presented to Atlus on March 27. Harano remains the largest shareholder with Atlus becoming the second largest.

The value of the shares owned by Atlus is about ¥1,500 million. This will be used to cover a special loss resulting from its withdrawal from its "Reco-Stu" business, Atlus explains. Similar to the photo sticker machine "Print Club" concept, "Reco-Stu" is such that the player is filmed singing a song in the booth and this is then recorded on a CD-R for the player. Although it was shipped two years ago, sales were negligible leaving the company with huge inventory.

Sega, Nintendo To Co-Develop "F-zero"

Sega Corp., Tokyo, and Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on March 28 that they will jointly develop the CG video "F-Zero" on March 28, and ship it towards the end of the year. There are two titles; "F-Zero AC" for coin-op will be shipped by Sega, and "F-Zero GC" for Nintendo's "Game Cube" by Nintendo.

"F-Zero AC" will use the CG board "Triforce" which is being developed by Sega, Nintendo and Namco. Since both coin-op and "GC" versions utilize "Memory Card 59", the companies intend to introduce new games in both formats.

Enterbrain Publishes "Sega Arcade History"

Ascii Corp.'s subsidiary, Enterbrain Inc., known for the magazine "Weekly Famitsu", released the book "Sega Arcade History" (¥1,800) from the end of February. The book introduces all of Sega's 432 coin-op video games (1973-2001) with screen photos.

Sega's first coin-op video was "Pongtron" (1973) which is similar to Atari's "Pong". The book also includes detailed descriptions of Sega's system boards from "System I" (1983) to "Naomi 2" (2001). For further information, mail to support@ml.enterbrain.co.jp.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

TAITO

アーケード業界初の卓球ゲーム「ライジンピンポン」新登場!

ライジンピンポン™
ストリートタッキューバトル

1人で遊ぶ「ストリートモード」
2人で遊ぶ「対戦モード」

左右への打ち分け、
カット、ドライブ、スマッシュなど
球種の変化も自由自在!!

「チャンスボール」がでたら
スペシャルショットをキメろ!!

それぞれ異なった特性をもつ
個性豊かなキャラクター!!

●サイズ：W1158mm×D1665mm×H2248mm ●重量：180kg

CAPRICCIO LIFT™
カプリチオ　リフト

小型・中型景品対応
ひっかけ式プライズマシン
新登場!

フックでひっかけ景品ゲットだ!

- UP･DOWNボタンとレバーでフックを穴に入れよう!
- 引っかけたら落とし口まで移動させよう!
- タイマーが0になるまで何度も挑戦できるよ!

ペイアウト率が
コントロール可能な
フックメカ

●サイズ：W1760mm×D892mm×H1973mm ●重量：約260kg

とめばあちゃんの駄菓子屋

昔懐かしい駄菓子屋の紐付きくじ?

景品に付いた紐を直接引っ張り、
引っ張った景品がそのまま貰えます。
簡単操作で、遊び方がシンプル!

小型・中型・大型景品を
同時にレイアウト可能

いらっしゃい

ゲーム中にコミカルに動いたり
プレイヤーに対して口うるさく
しゃべる店主「とめばあちゃん」

●サイズ：W880mm×D980mm×H1892mm ●重量：145kg

CROSSFIRE™
クロスファイアー

ギミック満載のこだわりゲームフィールド!

驚嘆!三大払い出しシステム!
★ベルト式ジャックポット&
EXジャックポット払い出し
★戦車メダル砲撃システム
★ダンパー払い出しシステム

●サイズ：W630mm×D725mm×H1875mm ●重量：105kg

株式会社タイトー®

TAITO Web Site http://www.taito.co.jp/

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3　GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。